ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ГРАНЬ ВСЕЛЕННОЙ

РОЛЕВАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Кирилл Румянцев

Обложка: Роберто Дал Санто

Иллюстрации: Алан Винд, Виктор Титов, Воррен Лоу, Лео Чанг, Марта дэ Андрэс, Марэк Окон, Реми Ремтон, Paul Hyun Woo Kwon, SADE

www.phbgames.ru v2.02

2010 — 2013

Благодарности:

Александр “Katikris” Стрепетилов, Алексей “Dreyko” Егоров

Все имена, названия, события и аналогии, представленные в тексте, являются вымышленными. Любые совпадения абсолютно случайны. Данный текст написан исключительно как правила игры, и не имеет намерения разжигать какие-либо конфликты. Если какие-либо части данного текста смущают вас или вызывают у вас иные негативные эмоции, автор рекомендует закрыть книгу и больше к ней не возвращаться.

Эта игра использует символику и правила **Savage Worlds**, согласно лицензии **Savage Fun** от **Studio 101**. Правила **Savage Worlds** и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью **Pinnacle Entertainment Group**. Использовано с разрешения. **Studio 101** и **Pinnacle Entertainment Group** не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

Эта игра является продуктом творчества, не направленного на получение коммерческой выгоды. Любое использование материалов данной игры в коммерческих целях запрещено. Автор не несет ответственности за любые сторонние продукты, созданные на базе этой игры. Все иллюстрации, использованные для оформления этой игры, взяты из открытых источников.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!

Дорогой читатель, игрок, ведущий. Как поклонника настольных ролевых игр, меня всегда привлекала возможность сотворить собственный игровой мир, наполненный порождениями моей собственной фантазии. На своем пути я много раз начинал писать — и каждый раз это заканчивалось неудачей. Иногда я забрасывал игру, теряя к ней интерес, иногда находил новый свод интересных правил, с которыми мой мир отказывался работать. Но все изменилось, когда я принялся за Грань Вселенной.

Этот мир родился в 2004 году как попытка соединить в себе все элементы космической оперы и научной фантастики, которые привлекали меня в различных произведениях и играх этих жанров. Но Грань Вселенной нельзя назвать вторичной — это не подражание авторам, это произведение, созданное под впечатлением от их творений.

Грань Вселенной — игровой мир, который предназначен для настольной ролевой игры. Помимо этой книги вам также понадобится книга правил настольной ролевой игры Дневник авантюриста, так как там содержатся основные правила игры. Также вам понадобится набор игральных дайсов, колода игральных карт, набор покерных фишек или их аналогов, а также группа друзей, с которыми вы будете играть.

Грань Вселенной — это игра о приключениях отважных героев, бороздящих тьму космоса на космических кораблях и смело встающих на защиту обиженных и обездоленных. Или о злодеях, которые готовы обокрасть любого и стараются водить за нос полицейские силы звездных систем. Или об искателях артефактов исчезнувших цивилизаций, готовых отправиться туда, куда не ступала нога человека. Или о бесстрашных рейнджерах, стоящих на страже мирного населения перед лицом ужасной Машины, стремящейся поглотить все живое.

Начав играть, вы сами определяете, как и куда направить русло сюжета. Только от вас зависит, кем станут герои и какие опасности будут подстерегать их на пути к богатству, славе, всеобщему признанию или одинокой могиле на безымянной планете. Дерзайте, и пусть Вселенная преклонится перед вами.

Вы держите в руках полноценную Вторую Редакцию игры. За время ее существования я вносил множество изменений и в правила, и в описание мира игры. Эта книга — окончание многолетнего труда по созданию удобного и интересного игрового мира, наполненного интригами, приключениями, опасностями и тайнами.

Добро пожаловать в игру, читатель, игрок или ведущий. Надеюсь, тебе понравится и ты будешь не раз обращаться к Грани Вселенной.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

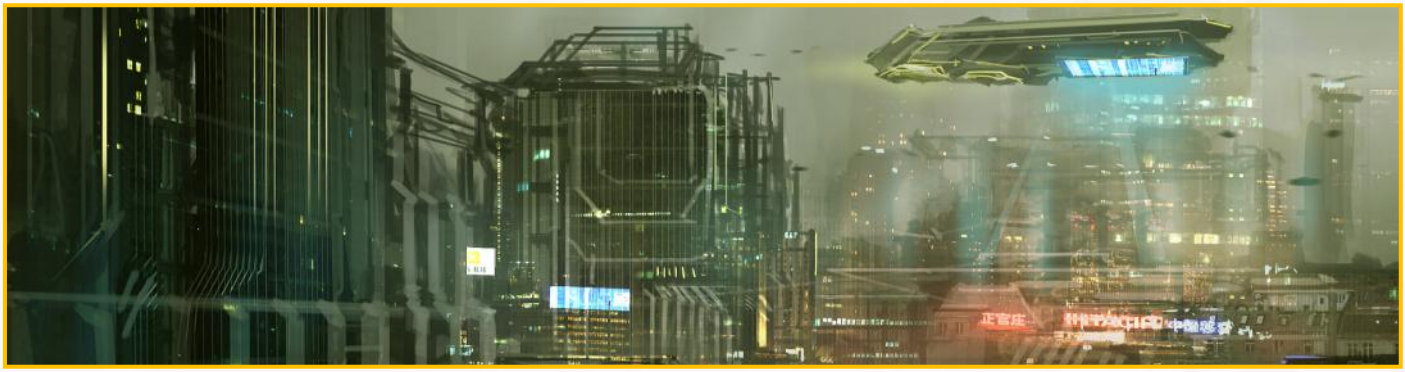
Эта игра, как и все, созданное в рамках студии **PHB Games**, сделана под впечатлением от многих произведений литературы, кинематографа и электронных игр. Дальше вы увидите список материалов, которые оказались источниками таких впечатлений:

Литература: Г.Гаррисон: «Стальная крыса» (Цикл), Л.Буджолд: «Барраяр» (Цикл), Р.Злотников: «Вечный» (Цикл), С.Тармашев: «Древний» (Цикл)

Кинематограф: Звездные Врата (сериалы), Звездный крейсер «Галактика» (сериал), Звездный Путь (все фильмы и сериалы), Звездный десант, Пандорум, Сквозь горизонт, Хроники Риддика

Ролевые настольные игры: Fading Suns (Holistic & Redbrick),

Видеоигры: Eve Online, Freelancer, Mass Effect, Master of Orion, Privateer



ИСТОРИЯ

Если история будет забыта, как гарантировать, что в своем развитии сообщество разумных рас не будет совершать те же самые ошибки снова и снова?

НАЧАЛО ВРЕМЕН

Цивилизация людей зародилась около трех тысяч лет назад в системе Алуат. Пять колониальных транспортных кораблей, перевозящих в своих трюмах пять миллионов поселенцев, вышли на орбиту пригодной для жизни планеты из гиперпространственного туннеля. К тому моменту их полет длился уже несколько десятилетий, а потому внутри каждого корабля успело сформироваться свое собственного общество. Пока корабли шли вне привычного пространства, эти общества были предоставлены самим себе, но после выхода на орбиту Алуата все изменилось.

Едва приземлившись, колонисты развязали борьбу за наиболее выгодные ресурсы, плодородные территории, влияние. Видимо, сказалась природа людей, помноженная на годы в заточении. Экипаж каждого корабля обладал собственной идеологией, и порой идеи, её поддерживающие, вступали в противоречие с идеями соседей.

Колонисты активно использовали агрегаты, как доставленные на кораблях, так и являвшихся их частями, для создания необходимой инфраструктуры. Алуат — плодородная планета, и проблемы голода удалось избежать практически без проблем, но вот с тяжелыми и редкоземельными металлами здесь ощущался дефицит. Очень быстро месторождения стали предметом споров, постепенно перерастающих в конфликты. Полноценная война была неизбежна и не заставила себя долго ждать.

Все началось с группы диверсантов, сумевших дестабилизировать реактор одного из кораблей. В те времена реакторы колониальных транспортников все еще являлись основным источником энергии для колонии, и гибель одного из кораблей мгновенно поставило под угрозу пятую часть населения. Лишенные надежды люди набросились на соседей, и вскоре на Алуате началась мировая война. Она длилась три года и унесла жизни полутора миллионов человек. Только два корабля уцелели после войны и покинули планету, унося на борту остатки своих колонистов.

Среди оставшихся на планете быстро сформировался полурелигиозный культ, в основу которого легли идеи отрицания прогресса, технологий и возврат к истокам. Возможно, также сказались события, в результате которых колонисты вообще отправились в свой путь, но это неизвестно. Одним из первых своих деяний новообразованный культ объявил информацию вне закона. Фанатики не делали исключения между историей, литературой, технической документацией. Выжившие люди сознательно направлялись на путь деградации, а недовольных просто устраняли. К тому же недовольных было действительно мало, так как плодородная планета требовала слишком мало сил для того, чтобы кормиться с неё.

Тем временем два оставшихся корабля направлялись в соседние системы в надежде отыскать там пригодные для жизни планеты. Один из них потерпел крушение около планеты, излучение которой нарушало работу приборов управления корабля. Высадившиеся на поверхность поселенцы, лишенные пути назад, были вынуждены выживать в мире, хотя и пригодном для жизни, но сильно проигрывавшем Алуату по климату и количеству плодородных почв. Зато Анхил, как была названа планета, обладал огромными залежами полезных ископаемых, и в том числе терилия — сырья, увеличивающего энергетический потенциал реакторов в сотни раз.

Второй корабль попал в систему, некогда обитаемую, но сейчас заброшенную. Успешно приземлившись, колонисты обнаружили

большое количество следов цивилизации, как минимум не уступавших по уровню технологического прогресса самим переселенцам. А еще на планете было множество следов войны. И хотя возраст останков говорил о том, что с момента последнего конфликта прошла не одна тысяча лет, сам факт подобного конфликта заставил новых жителей Прима активно начать обустройство своего нового дома. В их корабле реакторного топлива осталось лишь для того, чтобы пару десятков лет питать всего один реактор — для полетов этого было уже недостаточно.

ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

Спустя несколько сотен лет обитатели Анхила начали строить собственные космические корабли. Их разведчики отправились исследовать близлежащие звездные системы, в первую очередь навестив Алуат, координаты которого были обнаружены в базах колониального корабля. Обнаружив, что Алуат превратился в средневековый мир, раздираемых жадностью и вероломством местных мелких баронов, царей и «императоров», жители Анхила начали осторожные контакты с населением, постепенно внедряя своих людей в руководство крупнейших государств.

Тем временем другой разведчик обнаружил Прим, к тому моменту еще не покоривший пределы своей звездной системы, но уже активно осваивавший её. Предприимчивый стиль жизни Прима позволили Анхилу мгновенно установить дипломатические отношения, что подстегнуло торговлю и обмен технологиями. Обе планеты начали еще более интенсивно наращивать свой потенциал.

Объединив свои усилия, Анхил и Прим начали широкую экспансию, в первые двести лет заложив колонии на Асторе, Ваату, Абсолюте и Картахене. Количество мелких, незарегистрированных поселений росло в геометрической прогрессии. Усиление присутствия Анхила, а теперь еще и Прима, среди правящей элиты Алуата позволило взять планету под полный контроль и представить межзвездному сообществу. Так на мировой арене появился неисчерпаемый источник пищи, а значит с помощью энергетических ресурсов Анхила и нано-технологий Прима, экспансия сделала еще один шаг.

К середине первого тысячелетия с момента появления людей в галактике, которая получила название Пегас, были колонизированы три десятка пригодных для жизни систем, а около пятидесяти систем, лишенных кислородных планет, были оборудованы исследовательскими и сырьевыми базами. Человечество вступило в эпоху процветания.

ИСХОД СКВЕРНЫ

Когда Анхил и Прим брали под контроль Алуат, некоторая часть недовольного правительства государств последнего покинула планету на остатках первого колониального корабля. Этот факт заметно омрачил отношения между союзниками, так как каждый обвинял другого в том, что колониальному кораблю удалось скрыться. Но это не главное.

Беженцы с Алуата отправились в центр галактики в надежде найти пригодный для жизни мир, где они могли бы начать все с начала, и они нашли его. Прекрасная голубая планета, расположенная в удивительной системе трех звезд, обладающая огромными запасами полезных ископаемых и прекрасным потенциалом для земледелия и животноводства.

Трагедия произошла приблизительно в то же время, когда Анхил и Прим наиболее активно расширяли зону контроля. Из глубокого космоса появился неопознанный флот, принадлежащий иной цивилизации. Планета

Дата	Событие
1 N.D.	Колонизация системы Алуат
21 N.D.	Начало Первой Мировой Войны
24 N.D.	Конец Первой Мировой Войны
26 N.D.	Колонизация систем Анхил и Прим
249 N.D.	Анхил снова вышел в космос
265 N.D.	Контакт между системами Прим и Анхил
323 N.D.	Колонизация системы Картахен
387 N.D.	Колонизация системы Абсолют
456 N.D.	Колонизация системы Астор
471 N.D.	Первое упоминание о Тао Прайм
462 N.D.	Колонизация системы Ваату
589 N.D.	Реставрация отношений с системой Алуат
602 N.D.	Первое упоминание об Эмиратах Эльхалли
601 N.D.	Колонизация системы Шакар
721 N.D.	Основана династия Астор. Провозглашена Империя Таури
769 N.D.	Первое упоминание о Федерация Шакар
1036 N.D.	Начало войны между Империей и Федерацией
1103 N.D.	Начало массового исхода малых народов из-за войны
1189 N.D.	Первое упоминание о Единении
1190 N.D.	Конец войны между Империей и Федерацией

беженцев подверглась сокрушительной атаке, уничтожившей флот и крупнейшие населенные пункты на поверхности планеты. Выжившие были собраны в концентрационных лагерях, и захватчики приступили к их изучению и ассимиляции.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ

В X веке территория, подконтрольная человеческой цивилизации, насчитывала около сотни обитаемых систем и более полутысячи необитаемых, где вахтовым методом осуществлялась добыча ресурсов. Общество разделилось на множество государств, наиболее заметными среди которых оказались Империя Таури и Федерация Шакар. Эти два гиганта соперничали за самые обширные территории, обладая наиболее крупными флотами, населением, развитой инфраструктурой. Более мелкие государства, яркими представителями которых являлись такие сильные страны как Тао Прайм и Эмираты Эльхали, сохраняя независимость, на деле все чаще становились союзниками, а то и полностью переходили под контроль Империи или Федерации.

В начале XI века отношения между Таури и Шакаром окончательно накалились, и средства массовой информации стали все чаще говорить о предстоящей войне. Локальные стычки в районах наиболее богатых месторождений уже давно не сходили с первых полос, и рано или поздно окончательное противостояние должно было начаться.

Оно действительно началось, когда к власти в Федерации пришли Консерваторы — партия, стремившаяся ограничить бесконтрольное развитие человечества, которое в этом развитии слишком сильно распыляло свои ресурсы. Стоит заметить, что некоторые пункты программы были настолько архаичными, что оппозиция принялась рьяно искать сходства между правящей партией и древними фанатиками Алуата. И такие сходства вскоре были обнаружены.

Действуя согласно своей программе, Консерваторы начали брать под свой контроль все более-менее крупные ресурсные базы. И если сначала они ограничивались своими базами, а также базами своих союзников, очень скоро их лапы потянулись в карманы к соседям. Что, естественно, не могло не вызвать ответных мер. Очень скоро дело дошло до полноценной войны, которая продлилась около двухсот лет.

Огромные пространства, которые на тот момент занимала человеческая цивилизация, не позволяли вести стремительные военные кампании. Тягучая и нудная позиционная война прерывалась ожесточенными схватками, но в остальное время лишь вытягивала производственные мощности из стран-участниц конфликта. Через сто лет мало кто уже мог вспомнить из-за чего вообще началась война, да и поддержка населением правящей партии сошла на нет. Целые планеты начали выходить из войны, просто разрывая контакты со своими союзниками, запираясь внутри своих планетарных систем. И Федерация, и Империя сначала пытались

принудить своих недавних союзников вернуться обратно, но все чаще такие попытки начали оборачиваться кровопролитными сражениями, когда бывшие союзники расценивались исключительно как агрессоры.

Сейчас мы знаем истинные причины войны, но тогда казалось, что все это — лишь порождение нашей собственной глупости и алчности. И когда спустя двести лет с начала первых вооруженных конфликтов пришло Единение, многие приняли его как избавление. Уж больно красиво они обличали то, от чего уже успело устать не одно поколение людей.

Единение — довольно немногочисленная в масштабах Вселенной группа людей, являвшихся потомками тех самых изгнанников, покинувших Алуат на последнем колониальном корабле древности. Но в тот период перед людьми предстали те, кто силой собственного разума покорил многие законы природы и на многие года обогнал в развитии остальное человечество. По крайней мере так казалось. Корабли Единения могли совершать прыжки на расстояния в несколько раз превышающие самые смелые ожидания человеческих технологий. Их энергетические щиты оказались куда мощнее аналогов. Их оружие не знало сопротивления. Но в то же время лидеры Единения говорили о мире. И потому их слушали.

Лидеры Единения говорили о том, что разобщённая, многогранная человеческая цивилизация обречена на вымирание, потому что люди всегда стремятся к саморазрушению. Чтобы спастись и выжить, необходимо объединится, необходимо перестать мыслить как индивидуум и начать мыслить как общество. Сейчас это кажется глупым, но тогда целые планеты, доведенные войной до крайней степени нищеты, с радостью вливались в ряды последователей Единения. Даже многие миры Империи и Федерации примкнули к новым пророкам мира и процветания. И хотя бывшие лидеры галактической арены сопротивлялись изо всех сил, стало понятно, что надвигается новая эра — эра Единения.

ЭРА ЕДИНЕНИЯ

Она продлилась триста лет, и за это время почти девяносто процентов населения человеческой цивилизации встало под знамена Единения. Это была пора процветания, ведь небывалые технологии лидеров излечили все болезни, продлили срок жизни на сто лет, подарили миру множество нужных и полезных вещей. Исчезли голод, нужда, социальное неравенство. Люди превратились в добродушных обывателей, а созданные по технологиям Единения кибернетические организмы взяли на себя функции защиты. В мирах Единения пропали преступники и сумасшедшие, а недовольные просто незаметно исчезали.

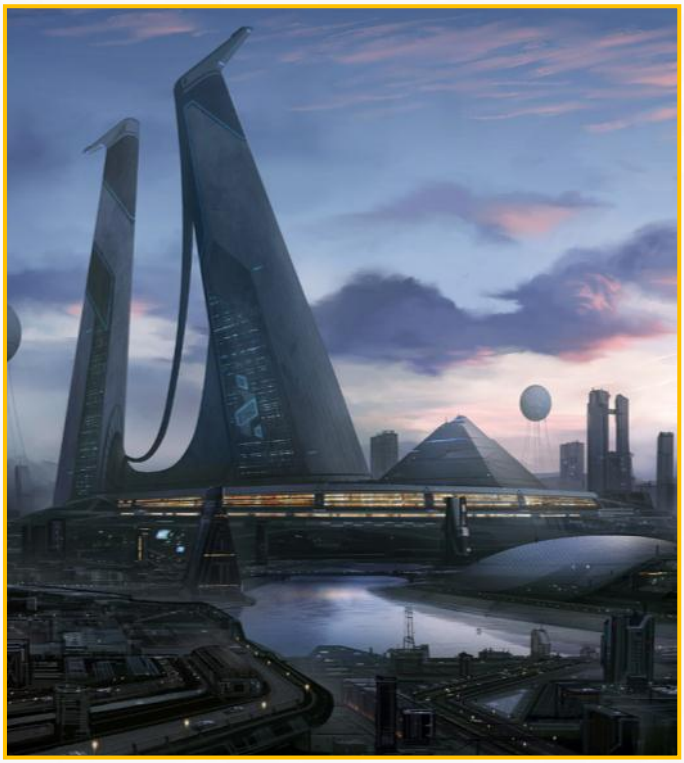
Теперь уже на задворках Вселенной оказались те, кто когда-то вел за собой все человечество. Медленно умирала Империя, лишившаяся большинства своих миров. Медленно деградировала Федерация, лишившаяся большинства своих рынков.

Тем временем Единение продолжало эволюционировать, и на смену духовному соединению человечества пришла идея соединения информационного. Люди должны были делиться своим опытом, своими идеями, переживаниями, мечтами и даже мыслями. Лидеры Единения опять удивили всех — предложенные ими технологии создания всеобщей социальной информационной сети оказались поистине революционными. Отныне частью социальной сети становился не терминал, а человек. С каждым годом все больше и больше людей оказывались подключены к Эхо, как стали называть единое информационное пространство.

В день, когда Эхо подключило почти все человечество, когда лишь на задворках Вселенной, в нищих и никому не нужных мирах Клоаки, загнивающей Федерации и агонизирующей Империи остались те, кого благодать всеобщего объединения не коснулась — в тот день миру явились те, кто на самом деле был Единением. И мир содрогнулся в агонии.

ВТОРЖЕНИЕ МАШИНЫ

Не было никакого Единения. Не было великих умов, принесших человеческой цивилизации эпоху процветания. Была лишь изощренная игра Машины — древнего и необычайно развитого организма, обитавшего в центре галактики Пегас. Этот организм — поливидовая цивилизация, миллионы лет ассимилировала разумные виды, обитавшие в галактике. Некоторых захватывали силой, некоторых — также, как людей, хитростью



приведя к порогу, за которым скрывалось ничто. В нужный момент Машина активировала код Эхо, и все, кого коснулась благодать подключения к этой всеобщей информационной сети, в миг прекратили быть людьми.

Их личности, мысли, желания, мечты и сознание были стерты, уничтожены без малейшего сожаления. Машине не были нужны индивидуумы, потому что она сама была главным и единственным сознанием всей цивилизации. Отдельные представители являлись всего лишь функциональными элементами, и именно такая судьба оказалась уготовлена цивилизации людей.

Спустя мгновения после удаления личностей Эхо начало загружать в пустые оболочки функциональные директивы. Одни становились солдатами, лишенными способности обсуждать приказы. Другие — рабочими, бесконечно ковыряющими рудоносные жилы. Третьи — пилотами, перегоняющими бесконечные вереницы грузовиков от планеты к планете, навсегда прикованные к пилотскому креслу.

Функциональные единицы были лишены личности, но вместе с тем их функционал подвергся улучшению. Там, где слабая человеческая плоть оказалась ущербной, ей на смену приходили механические заменители. И теперь солдат сам становился частью своего вооружения, шахтер был частью пробойника, а о пилотах мы уже говорили. В единый миг почти вся популяция людей стала еще одним функциональным звеном Машины.

НАДЕЖДА

Взяв под контроль Единение, Машина направила свой взор на остатки человеческой расы. Армии отправились покорять и ассимилировать миры, лишенные Эхо. Остатки человечества жестоко стирались, превращаясь в функционал, до тех пор пока Единение не вошло в пределы Империи. Здесь, на самой границе некогда великого государства, Машина впервые столкнулась с сопротивлением. Простые, но эффективные технологии имперского флота оказались вполне действенными против дронов, лишенных фантазии и интуиции. Там, где Машина оперировала статистикой и вероятностями, адмиралы людей делали невозможное, совершая непредвиденные поступки. Однако, в отличии от людей, ресурсы Машины были бесконечны. Один за другим миры Империи сдавались врагу. Разрастающаяся опухоль ассимиляции коснулась Федерации, и вот уже война шла на два фронта. Но силы были неравны, и конец был неотвратим, пока сражения не откатились до Абсолюта. Небольшая колония Империи, населенная сильными и отважными людьми, отказалась бежать. Бежать и так становилось некуда, с каждой ассимилированной планетой пространство людей стремительно уменьшалось. Жители Абсолюта решили стоять на смерть, но Империя не поддержала их. Вместо этого их бросили на произвол судьбы, списав в расход и приказав отводить флоты. Флоты отказались, поднялся мятеж, который перерос в спонтанное сражение с флотом вторжения Машины.

В тот день все изменилось. Природная аномалия звезды системы Абсолют оказывала серьезные помехи на управляющие контуры дронов Машины. Её войска оказались менее эффективны в системе звезды, и защитники Абсолюта сумели уничтожить их. Затем они уничтожили следующую волну. И следующую. Империя осознала, что эта крохотная планета делает невозможное и бросилась к ней на помощь. Абсолют помощь принял, но отказался возвращаться в лоно Империи. Гордые воины не смогли простить предательство.

С тех пор Абсолют стал защитой человечества. Природа Машины оказалась лишена самосовершенствования — она могла лишь расширятся, но не совершенствоваться. Заложенная программа заставляла Машину посылать все новые и новые волны на захват Абсолюта, так как ее искусственное сознание не могло игнорировать такое препятствие. Когда же она осознала, что прямые атаки при условии излучения звезды бесполезны, оказавшиеся за барьером Абсолюта люди уже успели подготовиться.

ПОД ГНЁТОМ УГРОЗЫ

Минуло больше трех веков. Это были три века выживания и бесконечных сражений с Машиной. Пока она упиралась в Абсолют, остальные миры наращивали оборону — в ход шло наследие последней войны. Когда поисковые отряды Машины начали искать пути обхода Абсолюта, а это случилось спустя двадцать лет после атаки на систему, их уже ждали. Триста лет люди жили в бесконечной войне, пока в один момент атаки Машины не иссякли. Она просто перестала слать на убой свои флоты. Те крупицы, что продолжали просачиваться в пространство людей, уже не шли ни в какое сравнение с масштабной войной.

Существует теория, что на другом конце галактики Пегас Машина столкнулась с не менее развитой цивилизацией, и её разрушительная природа заставила вступить с ней в войну. Возможно, эта война требует столь многого, что сил на окончательный захват человечества уже не хватает. Хорошо, если это так. Когда атаки прекратились — небольшие группы продолжали атаковать Абсолют с завидной регулярностью, да и другие миры изредка подвергались нападениям — люди смогли наконец отдышаться и постараться построить новый мир.

Этот мир строят уже два века. Два века мира и спокойствия восстановили Империю, подняли с колен Федерацию, укрепили выживших Клоаки. Люди опять начали смотреть на своих соседей с подозрением — они начали забывать Машину как врага и начали расценивать её как нечто необратимое — как люди всегда мирились с неизбежностью возникновения ураганов или извержений вулканов. Эти люди принялись плести интриги, бороться за власть, наживать богатства и предаваться порокам. Космос наполнили космические корабли, бесконечно снующие между планетами, а вместе с ними появились пираты, не гнушающиеся захватывать суда с целью грабежа или получения выкупа.

Люди устали воевать с Машиной, но с удовольствием начали воевать друг с другом. Да, быть может, это действительно их природа. Но сейчас Империя Таури, Федерация Шакар, Тао Прайм, Вальгалла, Эмираты Эльхали и многие другие — все они постоянно соперничают, постоянно пытаются отгрызть друг у друга кусочек пирога, которым является последнее пространство цивилизации людей. Далеко не всегда война идет с помощью оружия — все чаще самым эффективным средством становятся большие деньги. Иногда очень большие деньги.

ПЕГАС СЕГОДНЯ

Галактика Пегас относится к классу спиральных галактик с перемычкой (SBb). Она состоит из четырех рукавов и ядра-перемычки. Изначально люди контролировали два рукава, но после появления Машины территория, подконтрольная человеческой цивилизации сократилась до окраины только одного рукава — Рукава Приора.

Рукав Приора характеризуется довольно редким расположением звездных систем по сравнению с центральными регионами галактики, поэтому заселение происходило неравномерно. До сих пор между крупными регионами рукава — Империей, Федерацией и Клоакой — пролегают обширные пространства, где присутствие человека минимально.

ГЕОГРАФИЯ

То, что принято считать изведанной частью галактики Пегас сегодня можно условно разделить на несколько регионов. Начать стоит с зоны ассимиляции — огромного пространства, некогда принадлежащего людям, а ныне входящих в состав поливидовой цивилизации Машины. Нет нужды перечислять сотни обжитых систем, которые теперь являются бесперебойным поставщиком атакующих дронов. Единственные, кого могут заинтересовать эти системы — отряды бесшабашных сталкеров, которые прочесывают их в поисках ценного.

Два крупных региона — Империя и Федерация — в целом похожи. Это обжитые, цивилизованные территории, которые несмотря на постоянную угрозу пытаются жить обычной жизнью. Центральные районы этих регионов относительно безопасны, но на окраинах можно попасться в лапы пиратов, которые считают эти районы своими охотничьими угодьями. Что естественно, если учесть, что среднестатистический житель Федерации раз в сто богаче среднестатистического жителя Клоаки.

Если уж разговор зашел о Клоаке — это бывшее некогда сленговым, а после Дня Агонии ставшее официальным название крупного региона, где расположено большое количество независимых планет. Миры здесь встречаются самые разные, от богатых Тао и Эльхалли до первобытно-примитивной Пандоры. Жизнь в клоаке очень опасна, но все-таки поддается определенным правилам. Чего нельзя сказать о Пустошах.

Пустоши — окраина галактики Пегас. Расстояния между обитаемыми мирами здесь столь огромны, что никакой централизованной системы отношений не может идти и речи. В Пустошах есть миры, достойные посещения, но добираться до них придется через по-настоящему дикие и опасные системы, где можно повстречать неприятности похуже пиратов или дронов Машины.

Особняком стоит упомянуть пограничье — регион, где идет бесконечная борьба против Машины. Здесь расположен Абсолют — форпост обороны людей. Здесь расположена Картахена — база Рейнджеров. Здесь предпочитают не появляться гражданские суда, а стычки с машиной происходят ежедневно.

ТЕХНОЛОГИИ

Все пространство, занимаемое представителями человеческой расы, можно условно разделить на три уровня технологического развития. В основном это связано с уровнем жизни граждан, так как высокий уровень жизни чаще производит более развитых индивидуумов, способных двигать прогресс вперед.

Сегодня наивысшего уровня развития технологий достигают Империя и Федерация, а также некоторые государства Клоаки. Они строят самые совершенные космические корабли, производят самые высокотехнологичные товары и в большинстве своем контролируют международный рынок.

Далее следуют остальные государства Клоаки и Абсолют — они существенно отстают от фаворитов, но тем не менее способны сами обеспечивать все свои потребности. Их флот многочисленный, но не самый совершенный. Абсолют имеет развитую промышленность, но на 95% нацеленную на военные нужды. Тао Прайм — общество киборгов, может показаться необычайно развитым, однако они малочисленны, а их промышленные мощности в первую очередь направлены на развитие областей собственной кибернетики.

Замыкают список некоторые государства Клоаки и дальних окраин, часто сознательно ограничивающих развитие прогресса, а порой просто не способных вырваться из нищеты и запустения. Эльхали, обладая кастовым обществом, накладывают ограничения на использование технологий низшими кастами. Картахена, наоборот, всячески привлекает торговцев технологиями, но их общество настолько социально неравномерно, что образцы технологии в основном скапливаются в руках немногочисленных аристократов.

ВЫШЕ СКОРОСТИ СВЕТА

Путешествия между звездными системами осуществляется с помощью технологии подпространственного перемещения. Эта технология была разработана еще до попадания людей в Пегас, но с тех пор серьезно не развивалась. С помощью этой технологии корабль перемещается серией прыжков, каждый из которых способен мгновенно перенести его на несколько световых лет. Подобный прыжок требует большого количества энергии, а потому корабль должен некоторое время накапливать энергию перед следующим прыжком. Это время напрямую зависит от энергетических мощностей корабля — реактора, накопителей и аккумуляторов.

Такое перемещение также обладает существенным ограничением. Технология не позволяет осуществлять прыжки вблизи крупных объектов, таких как планеты и планетоиды — в среднем безопасная зона прыжка начинается на расстоянии в половину радиуса объекта от его поверхности. Однако во время прыжка наличие крупной массы меж-

ду точками входа и выхода уже не играет никакой роли.

ИНФОРМАЦИЯ

Большинство развитых миров обладают собственной версией глобальной информационной сети, покрывающей поверхность планеты, а также ближайшее космическое пространство. Внутри такой сети возможен обмен информацией, как то: ведение переговоров, в том числе и с использованием видео и звука, обмен файлами и документами, доступ к базам данных и услугам.

Между системами информационный обмен происходит при помощи специальных курьерских кораблей, совершающих прыжки по одному и тому же маршруту с фиксированными временными интервалами. Кроме экипажа, эти корабли несут на себе мощные серверы для накопления информации, которая будет ретранслирована после прыжка. В разных системах интервал между прыжками составляет от восьми до двадцати четырех часов, так что заранее планируйте сеансы связи, отправляясь в путешествие.

МЕДИЦИНА

Современный уровень медицины позволяет излечивать любую болезнь — все упирается лишь в возможности организма реабилитироваться после лечения. В то же время технология ускоренной репликации тканей требует гораздо меньшего времени для заживления ранений. То, что раньше требовало недель и месяцев лечения сегодня может быть восстановлено за часы.

Средний срок жизни также увеличился, достигая порой значения до 200 лет. Однако это в первую очередь зависит от уровня жизни — большинство планет окраин до сих пор находятся на таком уровне антисанитарии, что редко кто доживает там до 50 лет.

Ну и конечно необходимо упомянуть возможности восстановительной медицины, которая научилась не просто заживлять раны, но и полностью восстанавливать утраченные органы. При этом новые, восстановленные органы выращиваются прямо в теле пациента, что гарантирует стопроцентную совместимость тканей.

ВООРУЖЕННЫЕ СИЛЫ

Каждая планета обладает собственными вооруженными силами, и естественно, их численность, уровень подготовки и техническая оснащенность сильно зависит от богатства и развитости планеты. Однако ни одна независимая планета не может обойтись без собственных вооруженных сил, состоящих из флота и сил наземного базирования.

В мирное время флот охраняет наиболее удобные и часто используемые секторы пространства вокруг планеты. Эти секторы используются торговыми караванами, поэтому безопасность — главная гарантия против пиратов.

А вот наличие отдельных сил правопорядка — не самое распространенное явление. В Империи и мирах-союзниках Абсолюта полицейские функции возложены на армию и флот, а Федерация имеет собственные многочисленные полицейские силы. В Эмиратах Эльхали полиция имеет полномочия следить даже за войсками, что создает особый прецедент.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Современное человечество не признает создание и использование искусственного интеллекта. Роботы, не наделенные личностью и сознанием еще допускаются, но полноценные цифровые личности находятся под полным запретом. Что естественно, ведь Машина — «живое» доказательство того, что может сотворить бесконтрольный искусственный интеллект.

Конечно, существуют подпольные, незаконные лаборатории, создающие полноценный искусственный интеллект, наделенный свободой воли. Но создание таких сущностей карается крайне жестоко, вплоть до смертной казни, а потому специальные силы обеспечения безопасности ведут круглосуточную работу по поиску и нейтрализации таких лабораторий.

ЭТИКА И КУЛЬТУРА

Каждый мир обладает собственными нормами морали, однако общие черты все же присутствуют повсеместно. Ни в одном цивилизованном мире вы не встретите рабства, а наказания за тяжкие преступления более-менее одинаковы. Однако существуют

и исключения, о которых не стоит забывать, оказавшись в гостях на незнакомой планете.

Современное общество слабо религиозно, за исключением отдельных миров. В мирах Федерации религия всячески притесняется, видимо потому, что считается конкурентом корпорациям, продающим образ жизни. В мирах Империи и Эмиратах действуют свои собственные локальные культы, редко выходящие за пределы своих планет.

АРХЕОЛОГИЯ

Не секрет, что в галактике обитают и другие разумные виды, например, Машина. Но в рукаве Приора кроме людей нет разумных форм жизни, хотя свидетельства их существования находятся регулярно. Более того, артефакты исчезнувших цивилизаций регулярно выставляются на крупных аукционах, а поиск их может оказаться весьма прибыльным бизнесом.

Проблемы начинаются позже. Любой артефакт обязательно должен быть внесен в соответствующий реестр, а специальная исследовательская группа должна убедиться, что он не опасен. Такая система классификации, а также обязательные налоговые отчисления от операций с артефактами (до 30% стоимости) повлекли за собой появление черного рынка артефактов. Целые артели контрабандистов специализируются на транспортировке артефактов.

МАШИНА

Это не единственная, но самая серьезная угроза для человечества. Единый искусственный организм, чье происхождение неизвестно, подчинен одной директиве — ассимиляции любой разумной жизни и включения ее в функциональную цепочку. Машина не уничтожает захваченные популяции. Каждый вид, подвергшийся нападению, перестраивается и включается в инфраструктуру Машины в зависимости от функций, которые он способен выполнять максимально эффективно.

Для перемещения на большие расстояния Машина использует собственную технологию. Изначально в систему забрасывается зонд, который способен перемещаться в локальном пространстве на скоростях, превышающих скорость света в десятки раз. Из-за особенностей данной технологии зонд весьма ограничен в своих функциях и по сути представляет из себя снаряд-бак, наполненный особым радиоактивным материалом.

Сенсоры Машины позволяют видеть эту субстанцию с расстояния до десяти световых лет. При этом субстанцию крайне сложно уничтожить, поэтому даже разорвавшийся зонд все равно работает маяком для флота Машины. Сегодня, когда силы рейнджеров активно отслеживают заброску зондов, Машина начала целится не в системы, а в пространство вокруг них, так что прибывший флот вторжения появляется в локальном пространстве на расстоянии около 100 астрономических единиц от звезды.

После того, как зонд зафиксирован в системе, Машина отправляет флот вторжения в затяжной прыжок. В отличии от технологии людей, Машина может прыгать на любое расстояние, преодолевая около 13 световых лет за 60 минут. Эта технология недоступна для людей — длительный стазис во время прыжка наносит необратимые повреждения мозгу человека или животного, и способов обойти этот дефект пока не существует.

Нет худа без добра — рынок останков дронов является высокодоходным предприятием, что позволило образоваться рейнджерам, свободным охотникам за Машиной. Различные корпорации, правящие дома и криминальные семьи охотно скупают останки врага для последующего исследования, поскольку технический уровень Машины превосходит уровень людей в сотни раз. Например, технология рельсового оружия полностью заимствована у Машины.

ИНЫЕ УГРОЗЫ

Машина — не единственная угроза. Люди бывают алчными, злобными, порой фанатичными созданиями, и часто создают себе проблемы сами. Различные секретные общества, армии освобождения, борцы с режимами присутствуют в любом мире, и не стоит сбрасывать со счетов криминальные структуры.

Пиратство — постоянная головная боль цивилизованных миров. Пустоши, расположенные на окраине рукава Приора, дали приют огромному количеству самого разнообразного отребья, которое с удовольствием ходит

кормиться на торговые маршруты Федерации и Империи. Условия жизни в пустошах крайне суровые, и рабы являются желанным ресурсом (а кое-где и деликатесом) для рейдеров и пиратов.

ПОКОЛЕНИЕ 7

Менее пятидесяти лет назад на сцену вышло новое секретное общество, совершенное и крайне опасное. Оно известно под названием Поколение 7, и количество слухов о нем зашкаливает за все разумные пределы. Говорят, что истинные члены Поколения 7 вовсе не люди, а гибриды человека и разумного вида из центра галактики. Такого вида, перед которым пасует даже Машина. Существуют свидетельства того, что Поколение 7 широко представлено в самых разных слоях населения. Правда это или вымысел — мало кто может дать утвердительный ответ.

Также крайне мало известно о целях этого общества. Но некоторые связывают его появление с ослаблением атак Машины. Говорят, что изначальный вид, от которого пошли гибриды-геномы, вступил в войну с Машиной, поскольку преследует те же цели — ассимиляцию разумных видов. Неужели человечество оказалось между двух огней?

ЦЕРКОВЬ АПОКАЛИПСИСА

Представьте себе религию, которая учит верить в отсутствие Бога. Именно такова доктрина это террористической организации, имеющей множество последователей в разных уголках галактики.

Основная доктрина Церкви Апокалипсиса следующая: Бог сотворил человека по своему образу и подобию, позволив ему жить и размножаться в отведенном ему месте. Человек в своей гордыне решил идти дальше и даже переступить порог тьмы, разделяющей галактики. Это привело Бога в бешенство, и он призвал Машину как орудие своей кары. Сопротивление Машине — святотатство, и должно быть уничтожено.

Удивительно, но подобная доктрина нашла своих приверженцев и среди аристократии Империи, и среди общества потребления Федерации. Те, кто верен церкви, всячески саботируют любые попытки развиваться и создавать новое оружие против Машины. Террористов можно встретить даже на Абсолюте, хотя там действует закон, по которому пойманный приверженец церкви подлежит уничтожению на месте.

ИМПЕРИЯ ТАУРИ

Империя началась с пяти планет, и чуть было не закончилась на них. До начала эры Единения подданными Императора числились сто сорок шесть миллиардов человек, проживавших более чем в семидесяти обитаемых системах. В День Агонии, когда подключенные к Эхо люди в единый миг стали дронами Машины, Империя потеряла почти все.

Но она не пала. И сегодня, спустя многие годы после нападения Машины, Империя остается образцом Чести, Достоинства и Преданности идеалам человеческой цивилизации, сумевшей пережить конец света уже дважды.

ВЕЛИКИЕ ДОМА

Когда вспоминают Империю, в первую очередь вспоминают аристократические династии, называемые домами. Сегодня в Империи существуют пять правящих домов, которые являются вершителями судьбы имперских подданных, а также некоторое количество малых домов, которые являются их вассалами.

ДОМ АСТОР

Аристократы дома Астор — прирожденные правители. Среди выходцев из этого дома больше всего талантливых управленцев и менеджеров. Это позволило дому занять верховное положение в Империи, обеспечив себя поддержкой многих малых домов за счет грамотного руководства. Однако не стоит всех представителей дома Астор считать «офисными крысами» — среди них достаточно и талантливых воинов, и прирожденных интриганов.

Придворные лорды ведут нескончаемое соперничество друг с другом, светская хроника пестрит скандалами, а морги регулярно пополняются телами неудачливых дуэлянтов. И все это под пристальным надзором секретной службы Империи, гарантирующей безопасность Его Императорского Величества.

Примечательные личности: Его Императорское Величество Лорд Эстебан Гар Астор; Его Превосходительство Маршал Императорского Флота Лорд Лариан Жан-Франсуа Астор; Его Превосходительство Верховный Канцлер Лорд Гаспар Август Астор.

Союзные малые дома: Ламбини (ценные бумаги и финансы), Фабиан (адвокаты и юристы), Дега-Россо (космические грузовые перевозки).

ДОМ АКОСТА

Дом Акоста никогда не претендовал на главенствующие роли в великой игре имперского престолонаследия. Вместо прямых стычек, которые могут повлечь за собой серьезные последствия, этот дом всегда предпочитал более спокойный метод укрепления своих позиций — династические браки.

С младенчество аристократы дома Акоста постигают азы искусства тонкого манипулирования людьми. Они никогда не стремятся к тому, чтобы выступать на первых ролях. Вместо этого они соблазняют, входят в расположение, обзаводятся доверием и затем руководят из-за спины своего покровителя, которым обычно становится супруг. Часто именно супруг затем расплачивается за ошибки и промахи своего «серого кардинала».

Это неприятная слава, но мало кто в здравом уме осмелится обсуждать её. Среди выходцев из дома Акоста много непревзойденных мастеров дуэли, а школа боя, содержащаяся на средства аристократов Акоста, считается лучшей в схватке один на один.

Примечательные личности: Лорд Хьюберт Гастель Акоста, Верховный Распорядитель Императорского Двора; Леди Констанция Кроули Акоста, глава комитета Большого Карнавала; Лорд Эдуард Фейт Акоста, глава дуэльной академии Акоста.

Союзные малые дома: Диона (история и гуманитарные науки, преподавание), Актуро (искусства), Палаццо (архитектура и дизайн).

ДОМ АЛУАТ

Этот Великий Дом, родившийся на одноименной планете, многие считают низким и отсталым. А все потому, что вместо пиров и балов аристократы этого дома проводят свое время, занимаясь обустройством и развитием собственного мира. Сейчас Алуат — аграрная планета, обеспечивающая продовольствием большую часть Империи.

В глазах других аристократов представители этого дома могут выглядеть неотёсанными деревенщинами, далекими от изысканных манер столичного мира. Местами это соответствует действительности, так как аристократы Алуат не стремятся ко двору. Но они крепко стоят на своей земле и готовы её защищать. А о том, как они защищают свою землю, ходят настоящие легенды.

Примечательные личности: Лорд Антон Теодор Алуат, Канцлер Императорской Торговой Кампании; Леди Бригитта Бенедикт Боно Алуат, глава элитного винного дома Боно Бордо; Лорд Себастьян «Драгун» Алуат, командор вольного флота «Рысаки Креола».

Союзные малые дома: Боно (элитные вина), Басхи (скакуны).

ДОМ АДАНА

В Империи существует шутка о том, что скучными вечерами аристократы дома Адана выходят в ледяную пустыню своей планеты и голыми руками убивают полярных медведей. Отчасти это правда — закалённые климатом своей холодной родины, аристократы дома являются самыми сильными воинами Империи. Их родной мир необычайно скуден на ресурсы, а потому единственное, что они могут предложить короне — это свою отменную службу.

Недаром именно в стенах этого дома сформировалось Тёмное Братство — рыцарский орден элитных воинов, способных одинаково эффективно сражаться в любых условиях с любым противником. Да, в его ряды принимают не только выходцев из этого дома, но отбор настолько жесток, что только исключительные единицы способны справиться с вступительными заданиями.

Примечательные личности: Мастер Рару, Лорд Анатоль Аркот Адана, глава Тёмного Братства; Лорд Аристарх Адель Адана, генерал отдельного десантного полка Пятого Имперского Флота; Леди Акета Асоль Адана, ректор института благородных девиц имени Императрицы Асоль IV.

Союзные малые дома: нет.

ДОМ АНХИЛ

Только правящий дом Анхил смог оказать сопротивление дому Астор на пути к Императорскому трону, но проиграл. В наказание его аристократы не имеют права покидать пределы системы Анхил без особого разрешения Императора. Наверно, поэтому они обладают самой разветвленной и умелой шпионской сетью среди правящих домов.

Говорят, что аристократы дома Анхил без зазрения совести ведут дела с криминальными синдикатами галактики Пегас. Возможно, это и так, поскольку поток контрабандного терилия не иссякает, а Анхил является его крупнейшим поставщиком на мировой рынок. Но до сих пор любые попытки имперских аудиторов провести расследование заканчивались крахом. Нынешний император смотрит на эти слухи сквозь пальцы, и, видимо, поэтому у него практически нет проблем с этим домом.

Примечательные личности: Лорд Кирон Анхил, генеральный секретарь Имперской Промышленной Кампании; Леди Яруза Анхил, затворница и коллекционер редких человеческих мутаций; Лорд Себерий Анхил, постоянный посол дома на Приме.

Союзные малые дома: нет.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Достигнув ранга Герой, персонаж может выбрать одну из следующих специализаций:

Лорд-адмирал: За заслуги перед Империей капитану жалуется дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Подданные Империи, находящиеся под командованием персонажа получает бонус +2 на выход из Шока. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

Лорд-арбитр: За заслуги перед Империей капитану жалуется дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Во время Поединка Воли (Запугивание) персонаж может прибавлять свою Харизму к результату проверки. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

Лорд-командор: За заслуги перед Империей капитану жалуется дворянский титул. Если капитан уже и так принадлежал к дворянскому сословию, его положение в Империи еще больше укрепляется. Персонаж получает +2 к Харизме. Обслуживание корабля на верфях Империи отныне бесплатно.

ФЕДЕРАЦИЯ

Потомки бежавших от фанатиков Алуата людей, нашедшие древний Прим — мир, уже переживший как минимум одну цивилизацию. Здесь люди дали становление самому свободному, перспективному и эффективному государству в истории галактики Пегас.

Демократия, свободный рынок, либеральная политика в отношении индивидуума и общества — все это позволило Федерации быстро встать на ноги и завоевать своё собственное место под звездами. Активная экспансия обеспечивала промышленность нескончаемым потоком ресурсов, а финансовые активы позволили привлечь иностранных специалистов. Спустя несколько веков даже Империи пришлось наладить крепкие экономические и политические отношения с этим сильным игроком человеческой цивилизации.

Однако сегодня ситуация изменилась. Свободный рынок привел к расслоению общества, поднимая уровень жизни богатого меньшинства на недостижимую высоту, в то время как остальные граждане становятся беднее с каждым годом. Кажущаяся свобода выбора на деле оказывается фиктивной, и демократические принципы не позволяют изменить положение, так как власть сосредоточена в руках олигархов, не заинтересованных менять сложившуюся ситуацию. На этом фоне участившиеся террористические акты еще более дестабилизируют обстановку, и так расшатанную всеобщим упадком.

КОРПОРАЦИИ

Современная Федерация — государство под властью корпораций. Правительство и президент — это всего лишь умелые PR-менеджеры, работающие на публику и не позволяющие электорату лезть слишком глубоко в дела истеблишмента.

Каждая корпорация производит и продает своим клиентам определенный образ жизни, и пока потребитель не выходит за рамки этого образа жизни, корпорация обеспечивает его всем необходимым: жильем, работой,

хобби и предметами первой необходимости. Между корпорациями идет жестокая борьба за потребителя, которая не исключает применение в том числе незаконных методов ведения конкурентной борьбы, как то промышленный шпионаж, саботаж и другие криминальные мероприятия.

ЕРШАЛАИМ ГРУПП

Крупнейшая корпорация, практически полностью монополизировавшая систему Прим. Ершалаим продает образ жизни успешного среднего класса: семья, пара детишек, барбекю по субботам, новый автомобиль каждые три года, отпуск на Ваату раз в год и обеспеченная почетная старость. Если обыватель не может себе это позволить, к его услугам разнообразные кредитные предложения от финансовых структур, входящих в состав корпорации. Это является основным источником доходов корпорации — кредитование.

Клиенты по-настоящему счастливы. Они не испытывают серьезных потрясений, а самым страшным стрессом является выговор руководителя. Правда, оппозиция считает, что такой образ жизни превращает людей в стадо унылых обывателей, и далеко не все согласны так жить. Но корпорация жестко стоит на своем, ведя постоянную работу с маргинальными элементами. В ход идут эффективные методы маркетинга, включая медиашоу, product placement и любые другие способы показать обывателю, что жизнь под сенью Ершалаим Групп — наиболее достойный способ существования.

Примечательные личности: Ив Ершалаим, президент; Джуно Т. Роллер, CSO; Штеффен Рашиг, CFO;

МАГАДОН

Здоровый образ жизни в представлении этой корпорации — это здоровое питание, фитнес, отдых на курортах корпорации и, отсутствие серьезных нервных потрясений. Корпорация вкладывает огромные средства в развитие медицины и науки, и клиенты всегда получают самую современную медицинскую помощь. Кто-то считает, что далеко не все, что изобретается в лабораториях Магадона, проходит полноценную проверку, но это всего лишь слухи, распускаемые оппозицией. Не может корпорация предлагать своим клиентам непроверенную продукцию. А то, что произведенные по их технологиям продукты питания не так полезны — это пропаганда террористов, которые желают смерти перенаселенным мирам Федерации. Ведь именно благодаря пищевым технологиям Магадона стала возможна такая обильная и дешевая пища. «Жрать! С##ТЬ! СПАРИВАТЬСЯ!» — так оппозиция характеризует образ жизни в стиле Магадон. Здоровое потомство — не единственная цель существования человека, однако именно на это направлена рекламная продукция корпорации Магадон.

Примечательные личности: Андрэ л'Форсоне, председатель совета директоров; Хэйди Маккерсон, директор по развитию новых рынков; Альберт Земельски, научный советник;

ВИСДЕГРИ ТРЕЙДИНГ

Если где-то что-то производится, оно чаще всего перевозится с помощью одной из компаний, входящих в холдинг Висдегри Трейдинг. Доступность — это основной принцип корпорации. Ничто не должно помешать клиенту потратить деньги на продукт, который он жаждет. Возможно поэтому эта корпорация по праву занимает лидирующее положение в перевозках. Помимо грузовых рейсов, корпорация активно развивает пассажирское сообщение. Туристические агентства, принадлежащие холдингу, уже разработали и внедрили такие заманчивые маршруты, как «Три недели на свалке» (экстремальный трип по Пандоре в сопровождении группы профессиональных охотников), «Глубокий Космос 9» (гонки в астероидном поле Асуры) и некоторые другие.

Постоянные клиенты корпорации Висдегри Трейдинг получают огромную выгоду от этого сотрудничества. Любой товар всегда будет вовремя доставлен прямо к ним в руки, и стоимость доставки будет минимальной. Единственное ограничение — любой товар, произведенный корпорацией, может быть использован только лицом, оплатившим его. Передача третьим лицам запрещена и строго карается юристами корпорации. Надо ли говорить, что их юристы — профессионалы своего дела.

Примечательные личности: Эдуард Гряземенский, президент; Анжела Гряземенская, коммерческий директор по туризму, Мэнди Йэ, CFO;

ЮНИТИ ХОЛДИНГ

Всегда быть в тренде — таково мотто образа жизни, предлагаемого этим холдингом. В его состав входит огромное количество компаний, работающих в сфере масс-медиа: звукозаписывающие лейблы, новостные каналы, кино и видео индустрия для всех возрастов и уровня интеллекта, другие информационные услуги. Клиенты холдинга уверены, что они всегда получат своевременную и достоверную информацию, которая по всем доступным каналом придет на их современные гаджеты. Кто-то считает, что Юнити не всегда поставляет достоверную информацию, формируя представление обывателей так, как это выгодно корпорациям. Естественно, большинство относит это к теории заговоров, воспринимая приверженцев такого взгляда всего лишь параноиками. Истина, как обычно, где-то посередине. Но рядового клиента корпорации не заботят такие слухи. Ажиотаж вызывают ежегодные анонсы нового поколения коммуникаторов юКом, который каждый год на 3% тоньше, 5% легче и 30% дороже.

Примечательные личности: Стенфорд Мэй Форбс, президент; Лиа Роллер, директор по маркетингу; Аэлита, селебрити;

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонаж может выбрать одну из следующих специализаций:

Знаменитость: Корпорации считают шоу о жизни отважных капитанов высокорейтинговыми передачами, и всегда заинтересованы в новых звездах экрана. Все публичные действия капитана транслируются на крупнейших медиа-порталах. Капитан склонен получать более выгодные контракты, криминальные организации предпочитают не связываться с ним, в барах наливают бесплатно, женщины не отказывают. Ведущий определяет влияние известности капитана в каждой конкретной ситуации.

Мастер-контрабандист: Криминальные семьи Федерации всегда заинтересованы в оказании поддержки наиболее талантливым контрабандистам. В случае обнаружения контрабанды на корабле силами правопорядка капитан может совершить встречную проверку Убеждения против Смекалки. При успехе представители власти полностью закрывают глаза на деятельность капитана вплоть до следующего раза.

Топ-менеджер: Корпорации тщательно оценивают всех потенциальных кандидатов на роль высшего коммерческого руководства. Персонаж получает позицию одного из руководителей одной из корпорации. Все операции с финансами отныне приносят на 10% больше дохода.

КЛОАКА

Клоака — это жаргонное название миров, расположенных в Дельта-квадранте. Здесь нет единого правительства, и каждый мир — самостоятельное государство. Подчас законы и обычаи этих государств могут показаться цивилизованным жителям, то есть выходцам из миров Империи или Федерации, настолько дикими, что кажется, будто Клоака — плод больной фантазии шизофреника. Но на самом деле это не так, и каждый мир здесь — самобытное образование, сформировавшееся потому, что иначе быть не могло.

Давным-давно Клоака была местом, куда бежали преступники и бунтари, сумасшедшие мегаломаньяки и талантливые деспоты. Сегодня некоторые миры способны поразить уровнем технического прогресса или идеологии своих граждан. Но рядом с этим самородками располагаются глубокие социальные ямы, где жизнь не стоит и гроша, а мракобесие возведено в ранг религии.

Но Клоака — отличный рынок сбыта для свободных торговцев. Здесь спрос и предложение порой меняются с такой скоростью и с таким размахом, что предприимчивый капитан за рейс может сколотить неплохое состояние. Однако отправляясь в Дельта-квадрант, стоит помнить, что Клоака — чертовски опасное место со своими правилами, своими интригами и своими играми.

Наиболее примечательные миры Клоаки представлены в списке ниже, однако это не все — регион полон менее интересных мест.

ВАЛЬХАЛЛА

Дикая и жестокая холодная планета, лишенная полезных ископаемых. Из-за этого единственным способом выжить стала продажа самих себя, чем жители Вальхаллы не преминули воспользоваться. Звездные Волки, как они называют себя, стали сильными, умелыми наемниками, чьи услуги высоко ценятся повсеместно. И хотя порой очень сложно разобрать, кем является Волк — пиратом или охотником на пиратов, выдающиеся боевые навыки и поразительная бесша-

башность в бою заработали им отличную репутацию.

Примечательные личности: Альбуцей Хогарасмуссен, Альфа-Волк Вальхиллы; Бурильда Ёигурсдоттир, капитан крейсера «Валькирия»; Дор, отец симбиотов.

ТАО ПРАЙМ

Высокоразвитое общество, обладающее сводом строгих правил поведения. Одновременно с этим это общество, подстегивающее эволюцию за счет технологии, превращая своих граждан в высокотоехнологичных киборгов. В этом пестром обществе важен статус, и за соблюдением правил следят могущественные синдикаты, контролирующие все в пределах своей зоны ответственности.

Примечательные личности: Хатори Таконака, глава сёгуната Хатори; Рана Харуги, святой отец фракции консерваторов;

ЭМИРАТЫ ЭЛЬХАЛИ

Благодатная плодородная планета, осененная печатью Пророка, да еще и осчастливленная мудрым правлением эмира Эльхали — настоящий рай. Именно так написано в любом официальном информационном пакете, распространяемом в пределах сектора влияния этого мира. А теми, кто считает по другому, с удовольствием займутся янычары — избранные «братья» султана, клонированные из его плоти и обученные самым изощренным боевым техникам.

Примечательные личности: Эмир Адис ибн Хараш бен Назебин, правитель Эльхалли; шейх Тангул бен Асмареддин, верховный визирь, Сунил Метаус, командор янычар.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи Клоаки могут выбрать одну из следующих специализаций:

Гладиатор: Некоторые люди нарушают закон и за это изгоняются из своих общин. Если они не наймутся на корабль, им остается только одно — стать гладиаторами. На потеху публике они сражаются, обычно не до смерти, но иногда, по особым праздникам, устраиваются схватки, где победитель — единственный выживший. Такая жизнь делает лучших гладиаторов очень опасными бойцами. Но публике нравятся красочные сражения, поэтому каждый раз, когда гладиатор получает подъем во время проверки Драки, его следующая атака с помощью Драки получает бонус +2. Если подъемов было два—бонус увеличивается до +4 и так далее.

Охотник за головами: Они охотятся за самыми опасными преступниками галактики Пегас. Пока персонаж находится на задании, то есть преследует свою цель, он получает бонус +2 на все проверки, связанные с преследованием. Этот бонус работает как на прямые, так и встречные проверки, в том числе и во время сражений. Для того, чтобы эта способность работала, персонаж должен получить официальный контракт.

Янычар: Братство воинов, клонированных из султана или его предков. Янычары являются элитой Эмиратов Эльхани, и крайне редко в их ряды принимаю не клонов. Но такое случается, и в этот раз случилось именно с вами. Для всех подданных султана вы получаете бонус +2 к Харизме, полный иммунитет от полицейских сил (судить вас может исключительно суд янычар), а также государственная субсидия в размере 10 000 кредитов в год. В замен вы обязуетесь до конца оставаться преданным делу и идеалам эмира.

Ярл: Специализация воинов Вальхаллы. Непревзойдённое мастерство воина, а также особые лидерские навыки поднимают вас на уровень местной аристократии. Отныне ваше слово почти закон за любого вальхаллца. Все лидерские черты, которыми обладает персонаж, получают бонус +1 к числовым значениям. Например, Боевой Пыл теперь дает бонус +2 к проверкам урона при использовании навыка Драка.

У него широкие руки: Персонаж долго занимался свободной торговлей в мирах Клоаки и теперь убежден, что любую ситуацию можно разрешить разговором. В первом раунде любого столкновения, в котором персонаж сходится лицом к лицу с противником, он может провести проверку Убеждения против Характера лидера оппонентов. В случае успеха сражение тут же останавливается. Если до этого кого-то уже успели подстрелить, ведущий вправе наложить на персонажа штраф –2 или –4 (если подстрелили насмерть).

ПОГРАНИЧЬЕ

Здесь опасно жить. Пограничье — это линия фронта, и не бывает дня, чтобы патрули Абсолюта или поисковые партии рейнджеров не натыкались на корабли Машины. Именно здесь проходит тот рубеж, что позволяет остальным людям жить в относительном спокойствии.

АБСОЛЮТ

Триста лет назад небольшая имперская колония Абсолют подверглась одному из самых массированных нашествий Машины. Генштаб оценил масштабы сил вторжения и приказал адмиралу сторожевого флота прервать эвакуацию и отступить, по возможности сохраняя флот. Адмирал отказался подчиниться приказу и во главе флота принял бой, а Империя заочно списала Абсолют в потери.

Но произошло чудо. Планета не просто устояла, но и сумела нанести ощутимый ущерб армии захватчиков. Жители Абсолюта отбили свой дом, но не простили Империи её предательства. Вернувшихся имперских бюрократов обезглавили и провозгласили независимость планеты. Оценив все перспективы, Империя отказалась от решения наказывать мятежников. Ведь чужие, атаковавшие планету, не собирались останавливаться. И раз за разом Абсолют подвергался нападениям и отбивался из последних сил.

Так, год за годом, появилось новое общество, где смерть на поле боя – удел не только мужчин, но также женщин и детей. Юные воины делают свой первый выстрел раньше первых слов. Всё, что не помогает в войне безжалостно уничтожено. Но теперь в сообществе разумных есть эталон идеального воина. Он родом с Абсолюта.

Примечательные личности: генерал Грив Йоргенссон, главнокомандующий, майор Матока Кусанаги, командир рейнджеров, лейтенант Ли Овсеански, командир отряда штурмовых биотиков.

КАРТАХЕНА

Не пытайтесь гулять по поверхности Картахены. Холодный безжизненный карлик стал базой рейнджеров лишь потому, что был никому не нужен. Здесь нет полезных ресурсов, здесь невозможно жить без специального оборудования. Единственное но — звезда Картахены является уникальным пульсаром, и благодаря ее излучению ни один корабль Машины не может приблизиться к ней. Планета полностью безопасна для проживания, конечно, с точки зрения защиты от атак Машины, потому что постоянная пульсация звезды сильно давит на мозги тех, кто проживает здесь постоянно.

Поэтому здесь обосновалась небольшая группа сорвиголов, отставных военных и просто людей без дома, которые готовы были по своим личным причинам рвать Машину хоть голыми зубами. Со временем к ним присоединялись все новые и новые отчаянные люди, и вот сегодня рейнджеры — многотысячная армия свободных людей, ищущих и уничтожающих любые проявления Машины в пределах рукава Приора. А где есть такая армия — есть и те, кто готов их обслуживать и удовлетворять любые их потребности. Хотите цивилизованное место, где при этом разрешено почти все — вам самое место на Картахене.

Примечательные личности: AR-X, командор базы, киборг с Тао; Белая Бестия, хозяйка «Бестиария», досугового клуба по интересам; Артемус Присцилла, крупный торговец с флотом в двести восемь кораблей.

КРЕМАТОРИЯ

Добро пожаловать а ад. Надеюсь, вы уже прокляли тот день, когда впервые оказались здесь? Ничего страшного, через пару лет ваши кости и мышцы адаптируются к местной силе тяжести, а перепады температуры, заметные даже на глубине в две тысячи пятьсот метров под уровнем метанового моря перестанут вас беспокоить. Если вам повезет начать размножаться на Крематории, ваши дети получатся коренастыми уродцами по меркам остальных людей. Вот только мало кто рискнет сказать им это в лицо.

Всю вашу жизнь вы проведете под землей. Выход на поверхность, где днем температура доходит до 3000 градусов — верный способ самоубийства. Вы будете работать в шахтах, благодаря которым Абсолют сможет строить свои корабли. Или пойдёте служить в десант Абсолюта — там ценят карликов. Карлики плохо разбиваются при падении.

Примечательные личности: Геродот Вульф, дважды герой Абсолюта; уполномоченный Кароли Ненадович, распорядитель шахт.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Достигнув ранга Герой, персонажи Клоаки могут выбрать одну из следующих специализаций:

Воевода: Один из командных статусов воинов Абсолюта. Достигнув этого статуса, персонаж может привлекать других воинов Абсолюта к военным операциям, беря их под свое командование. Эту способность можно использовать не чаще одного раза в игровой день.

Звездный рейнджер: В задачи рейнджеров входит поиск любых скоплении сил Машины, а также по возможности нейтрализация их. Космические корабли рейнджеров оборудованы особыми двигательными системами, которые являются специальной разработкой ученых Абсолюта на базе захваченных кораблей Единения. Космический корабль персонажа имеет Прыжковый Двигатель на одну категорию лучше, чем базовая комплектация.

БОЛЬШЕ ЧЕМ ЛЮДИ

Это тайна, известная буквально единицам наиболее высокопоставленных чиновников Империи, Федерации и ряда других государств. Среди людей живут, скрываясь вольно и невольно, представители инопланетной расы паразитов. Неизвестно, когда произошел первый контакт, вызвавший изначальное заражение, но затем геномы — генетические гибриды — начали эволюционировать.

Геномы первого поколения ничем не отличались от людей, и лишь странная последовательность незначительных мутаций, передаваемых из поколения в поколение, выдавала в них нелюдей. Эти геномы обладали гиперсексуальностью, стараясь вступить в половой акт с максимальным количеством партнеров и передав свой генофонд наибольшему потомству.

Когда количество особей с геномом первого поколения достигло критической массы, случайные контакты между ними стали закономерностью. Носители инопланетного гена жили среди людей и не имели представления о своей настоящей сущности. Если оба родителя имели ген первого поколения, ребенок мог с большой долей вероятности унаследовать ген второго поколения, вызывающий незначительные косметические мутации, например, неестественный цвет глаз или волосяного покрова, шесть или наоборот, четыре пальца на руках или ногах и т.д. Эти мутации оставались социально приемлемыми в либеральном обществе, поэтому количество геномов второго поколения уверенно росло.

Третье поколение стало первым из цепочки, в ком проявились ключевые признаки паразита. Все еще обладая социально приемлемыми мутациями, геномы также начали проявлять уникальные свойства. В первую очередь появилась генетическая память, давшая индивидууму доступ к накопленным предками воспоминаниям. Эти геномы могли на небольшое количество времени сливаться со своими предками, получая доступ

к воспоминаниям и навыкам, принадлежавших им.

Четвертое поколение гибридов уже осознало себя как самостоятельный вид. Заложенные программы мутаций не только позволили передавать и накапливать опыт из поколения в поколение, но также активировать изначальные директивы. Четвертое поколение состояло из талантливых людей, многие из которых заняли ведущие роли в правительствах и руководстве корпораций. Этот этап можно было начинать считать началом экспансии, и стало ясно, что такая генетическая эволюция является эффективным способом безболезненного захвата расы людей.

ГЕНОМ 5

Младшее из современных поколений генома — пятое поколение. Помимо ярко выраженной генетической мутации, которая может быть как уродством, так и особой фишкой человека, геном обладает памятью своих предков, однако доступ к ней не постоянен и требует серьезной концентрации.

Геном 5: Потратив фишку, персонаж может активировать воспоминания предков, получив любой недоступный ему навык на уровне d8 или улучшив существующий навык на две ступени. Эффект длится до конца сцены. Свидетели этого могут почувствовать (Внимание со штрафом –4) что-то чужое, проснувшееся в персонаже в этот момент.

ГЕНОМ 6

Самый распространенный на сегодняшний день вид — геномы шестого поколения. Зная об их существовании, будьте готовы встретить их на любых позициях, потому что они уже не останавливаются исключительно на руководстве. Геномов можно повстречать среди звезд эстрады, спорта, военной и аристократической элиты. Хотя их общее количество составляет менее 0,01% от всего человеческого населения, их высокий статус позволяет им оказывать особое влияние на цивилизацию людей.

Геном 6: Потратив фишку, персонаж может активировать воспоминания предков, получив любой недоступный ему навык на уровне d10 или улучшив существующий навык на три ступени. Эффект длится до конца сцены. Свидетели этого могут почувствовать (Внимание со штрафом –2) что-то чужое, проснувшееся в персонаже в этот момент.

ГЕНОМ 7

Геномы седьмого поколения — последний на сегодняшний день тип мутантов. В отличие от предшественников, программа, заложенная в них, заставляет их избегать публичной деятельности, превращая в сильных и способных теневых лидеров людей. Вы никогда не увидите генома этого поколения в рядах высокопоставленных чиновников, но можете быть уверены, что часть этих чиновников контролируют кардиналы из генома 7.

Среди этого генома иногда встречаются особо сильные псионики, что говорит о том, что геном 8 поколения скорее всего будет обладать огромным псионическим потенциалом. Возможно, это станет заключительной ступенью эволюции для этого вида.

Геном 7: Потратив фишку, персонаж может активировать воспоминания предков, получив любой недоступный ему навык на уровне d12 или улучшив существующий навык на четыре ступени. Эффект длится до конца сцены. Свидетели этого могут почувствовать (Внимание) что-то чужое, проснувшееся в персонаже в этот момент.

Вариативность: Потратив фишку, персонаж может изменить цвет и оттенок кожи, волос, глаз, ногтей. Он также может изменить длину ногтей и волос на любой части тела. Эффект сохраняется до следующей смены облика, делая совершенно невозможным визуальное опознание персонажа.

ИГРА ГЕНОМОМ

Если вы хотите попробовать свои силы в игре геномом одного из поколений, вам необходимо заручиться поддержкой Ведущего. Геном в игровой партии может быть серьезной проблемой для других игроков, так как порой превращается в инструмент, которым Ведущий может воспользоваться в своих целях.

Если же разрешение Ведущего у вас есть, вы можете смело создавать персонажа, родом с одной из планет галактики Пегас, а в конце выбрав желаемое поколение. Есте-

ственно, вы получаете способность своего поколения, совершенно «бесплатно».

ЦЕНА

Однако за все необходимо платить, пусть и не обязательно тут же. С геномами получается вот так: каждый раз, когда персонаж использует память предков, он теряет способность действовать вопреки логике. Такие понятия, как альтруизм и самопожертвование становятся недоступны для него. Именно это может быть замечено свидетелями применения способности.

Конечно, мало кто знает о существовании геномов, однако существуют организации, целенаправленно выслеживающие представителей этого вида. Вы должны быть предельно осторожны, потому что для одних вы — враг, которого необходимо уничтожить на месте, а для других — желанный приз, за который полагается неплохой куш.

И самое главное: геномы — инструмент, биологическая «машина», запрограммированная на выполнение определенных задач. При этом сам персонаж скорее всего будет до конца оставаться в неведение по поводу своих «талантов» и своего «предназначения» до того момента, когда включившаяся программа не превратит его в функциональную марионетку, удалив ненужную человеческую личность как мешающий пласт информации.

ОБНАРУЖЕНИЕ

Начиная с шестого поколения возможно установить истинную природу человека, проведя генетический анализ. Если вы точно не знаете, что ищете, скорее всего отклонения в коде не вызовут у вас подозрений. Но если вы знаете структуру закодированной программы паразита, анализ крови позволит вам точно установить статус и поколение объекта. Такой анализ возможно произвести в любой современной лаборатории (например, стандартный корабельный лазарет обладает всем необходимым) с помощью навыка Медицина. Анализ занимает от 6 до 8 часов, из которых только первый час требует присутствия человека – все остальное автоматика делает сама.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В этой главе описаны правила создания персонажей, которыми вы будете играть в мире Грани Вселенной.

РОЛИ

Во время игры каждый персонаж наделен своей собственной ролью. Придумывая своего персонажа, вы в первую очередь должны решить, какую роль он будет исполнять в предстоящей игре. Здесь вы найдете несколько примеров таких ролей, но помните — список ограничен только вашей фантазией, и во вселенной этой игры возможна любая роль.

Авантюрист: Есть люди особого склада, которые не могут сидеть на одном месте. Опасность будоражит им кровь, неизведанное вводит в экстаз. Вот и скитаются по галактике сорвиголовы, готовые влезть в любое пекло просто потому, что это опасно и интересно.

Агент: Интересы крупнейших игроков, таких как Правящие Дома Империи или корпорации Федерации, выходят далеко за пределы их планет. И когда эти интересы пересекаются с интересами других игроков, пусть и не таких крупных, в дело вступают агенты — доверенные лица, решающие вопросы своего нанимателя на местах.

Беглец: Иногда жизнь заставляет тебя бросить все и пуститься в бега. Такие, как ты — вечные скитальцы, лишенные семьи, дома, цели. Хотя нет, порой цель как раз есть — найти свой новый дом, чтобы все-таки успеть пожить как человек, а не как безродный пес.

Исследователь: В галактике Пегас все еще много неизведанных уголков. Ежегодно тысячи исследователей отправляются на поиски пригодных для жизни планет, артефактов древних цивилизаций, космических аномалий и разумных форм жизни. Далеко не все они возвращаются домой, ведь это опасное занятие, требующее силы духа, широких знаний и стремления к неизведанному.

Капер: В большинстве своем пиратство находится вне закона, но есть лазейка — так называемый каперский патент. Получив его, капитан как бы становится на службу к государству, выписавшему этот патент, а потому все, что он делает, делается по велению этого государства. Такой подход удобен и для издателя патента, и для капитана. Капитан может грабить враждебные суда без зазрения совести, делясь добычей со своим начальством (обычно это 15-30%), а государство, издавшее патент, может в любой момент аннулировать его в одностороннем порядке, тем самым вроде как сняв с себя всю ответственность.

Контрабандист: Абсолютно каждый мир обладает собственными законами в области грузоперевозок, но всегда есть те, кто готов обойти эти законы ради прибыли. Контрабандисты — мастера скорости и скрытности, маскировки и подкупа, готовы доставить практически любой товар, невзирая ни на какие запреты со стороны закона. Должен заметить, иногда этот товар вполне разумен, хотя и не всегда свободен.

Наемник: Он готов браться за любую работу, если она хорошо оплачивается. Наемника не страшат опасности, потому что он живет ими. В галактике Пегас довольно часто возникает необходимость привлечь к выполнению задачи опытного специалиста, так что биржа наемников никогда не простаивает. Но если ты хочешь пользоваться спросом, ты должен обладать хорошо развитыми навыками, связанными с твоей специальностью.

Рейнджер: Так называют тех, кто добровольно патрулирует космическое пространство в поисках опасностей. Рейнджеры охотятся за дронами Машины, пиратами, контрабандистами, беглыми преступниками и всеми теми, за кого назначена награда. Миры людей щедро платят о факту за работу рейнджеров, поэтому недостатка в новичках нет. Но настоящий рейнджер должен быть прекрасным охотником — только тогда ему будет сопутствовать успех.

Свободный торговец: Несмотря на то, что корпорации контролируют больше половины мирового рынка, многие сферы торговли остаются за одиночками — свободными торговцами. Они могут специализироваться на конкретном типе товара или услуги, а могут браться за все подряд, сегодня доставляя скот, а завтра — станки.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Персонаж создается по правилам Дневника авантюриста. Выберите расу, распределите характеристики и навыки, выберите черты и

изъяны. Не все навыки, черты и изъяны Дневника авантюриста допускаются для создания персонажа. Список новых черт и изъянов, а также список запрещенных черт вы найдете на следующих страницах.

Снаряжение: В отличии от Дневника авантюриста, персонажи Грани Вселенной начинают игру, имея 1000 кредитов (₵) на закупку снаряжения.

АБСОЛЮТ

- **Боевая закалка**: Персонажи Абсолюта получают одну бесплатную черту ранга Закалённый. Они могут игнорировать требования этой черты.
- **Экстремальное выживание**: Персонажи Абсолюта получают бонус +2 к сопротивлению всем видам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, давление и т.д.).
- **Родной язык**: Персонаж начинает игру со знанием унитарикса.

ВАЛЬХАЛЛА

- **Бесплатная черта**: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.

- **Ярость битвы**: В ближнем бою (Драка) подъём на попадании добавляет 1d8 к урону вместо обычных 1d6.
- **Родной язык**: Скарри и Каливар

ИМПЕРИЯ ТАУРИ

- **Бесплатная черта**: Все персонажи Империи получают одну бесплатную черту.
- **Имперское образование**: Все персонажи Империи получают 12 пунктов, которые они могут распределить между навыками, вместо 10.
- **Родной язык**: Персонаж начинает игру со знанием имперского диалекта.

КАРТАХЕНА

- **С детства в седле**: Родившиеся среди рейнджеров с младенчества растут на поле боя. Из-за этого их образование обладает специфическими свойствами. В начале каждого игрового дня игрок может выбрать одну из своих черт и заменить ее на черту того же (или более низкого) ранга, если всем остальным требованиям персонаж удовлетворяет.
- **Родной язык**: Персонаж начинает игру со знанием унитарикса.

ПАНДОРА

- **Бесплатная черта**: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.
- **Выживает сильнейший**: Во время проверки на прочность персонаж излечивает одно дополнительное ранение в случае успеха.
- **Родной язык**: любой, но большинство предпочитают унитарикс.

ТАО

- **Бесплатная черта**: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.
- **Новая эволюция**: Рожденным на Тао первую имплантацию проводят сразу после рождения, поэтому персонаж получает черту Киборг.
- **Родной язык**: Кана

ФЕДЕРАЦИЯ

- **Бесплатная черта**: Все персонажи Федерации получают одну бесплатную черту.
- **Разнообразие народов**: В состав Федерации входят самые разные планеты, а потому её население неоднородно. Вы можете выбрать одну из характеристик. На старте она будет равна d6.
- **Родной язык**: Персонаж начинает игру со знанием унитарикса.

ЭЛЬХАЛИ

- **Бесплатная черта**: Все персонажи, родом из Клоаки, получают одну бесплатную черту.
- **Касты**: Являясь структурированным кастовым обществом, каждый гражданин эмиратов с рождения подчинен своей основной функции. Персонаж может выбрать один навык. Один раз за игровой день он может потратить фишку вместо проверки навыка и получить автоматический результат, равный 8. Это результат проверки до добавления штрафов и бонусов.
- **Родной язык**: Асари

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Достигнув ранга Герой, персонажи могут выбрать одну из специализаций, доступной для их расы. Список специализаций вы найдете в главе, описывающей расы и народы рукава Приора галактики Пегас. Персонаж может отказаться от приобретения специализации и вместо этого получить дополнительное повышение. У каждого персонажа может быть не больше одной специализации.

ЯЗЫКИ

Все персонажи начинают игру со знанием своего родного языка. Однако в многонаселенной галактике одного языка часто оказывается недостаточно, и образованные люди стремятся изучить еще хотя бы один язык.

Разделите Смекалку персонажа пополам — столько языков он знает на начало игры. Следует заметить, что родной язык входит в это число. Например, персонаж со Смекалкой d4 знает всего два языка, один из которых— родной.

ОПЦИЯ: ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК

Это опционально правило, которое может быть использовано в игре по соглашению между игроками и ведущим.

Каждый персонаж, который является капитаном корабля, получает первого помощника (который, на самом деле может называться как угодно — лейтенант, сенешаль, боцман, лакей и т.д.). Первый помощник выполняет все необходимые обязанности капитана в его отсутствие.

Так как игра «Грань Вселенной» больше принадлежит к жанру космической оперы, часто происходят ситуации, когда на задание отправляется капитан корабля, а команда остается на борту. Естественно, это совершенно не реалистично, но так и задумывалось. Поэтому грамотный первый помощник может помочь капитану присмотреть за кораблем в его отсутствие.

Первый помощник создается как и персонаж игрока, за исключением того, что он является статистом, а не Дикой Картой. Также, для увеличения атмосферы игры, первого помощника для персонажа создает и отыгрывает другой игрок. Вы только можете дать рекомендации по поводу того, кем бы вы хотели видеть своего первого помощника, но финальное решение о том, кем он будет принадлежит игроку, который его создает.

Такой подход призван сымитировать элемент случайности в подборе ключевого персонала на корабль. К тому же, отдавай своего помощника на отыгрыш другому игроку, вы, как игрок, получаете полноценную возможность общаться и взаимодействовать с ним внутри игры.

Первый помощник сам не накапливает опыт и не может развиваться. Вместо этого капитан может пожертвовать своим повышением и отдать его первому помощнику. Но опять же решение о том, как его потратить, принимает игрок, отвечающий за вашего первого помощника.

Наиболее распространенными в галактике Пегас языками являются:

Имперский диалект: официальный язык Империи, на котором говорит все население миров, входящих в Империю.

Триарский: язык дома Анхил, которыйц единственный не признает универсальности имперского диалекта и продолжает использовать свой родной язык наравне с имперским.,

Унитарикс: государственный язык, созданный в Федерациии и являющийся

официальным на всех её мирах. Ввиду того, что Федерация является экономическим лидером региона, этот язык чаще других является вторым языком жителей галактики Пегас.

Асари: государственный язык Эмиратов Эльхпани, использующий свой собственный алфавит.

Кана: официальный язык Тао Прайм. В основе этого языка лежит двоичный код.

Скарри: официальный язык Вальхаллы. Грубый и прямолинейный, призванный доносить приказы до подчиненных за минимальное время. В нем почти нет слов длиннее восьми букв.

Каливар: особый язык Вальхаллы, практикуемый ее обитателями исключительно во время сражений. Этот язык является секретным и обычно иноземцев ему не обучают.

НАВЫКИ

Стандартный набор навыков, который вы уже изучали в основной книге правил Дневника Авантюриста, отражает весь спектр полезных умений, которые могут пригодиться персонажам в самых разных игровых мирах. Однако здесь, в галактике Пегас, многие из навыков претерпели серьезные изменения или же вообще перешли в раздел экзотики (Мореходство или Верховая Езда, например). Поэтому для упрощения игры используется свой собственный набор навыков.

Поскольку количество навыков сокращено с оригинальных двадцати трех до всего пятнадцати навыков, персонажи начинают игру, имея **десять очков** для распределения, а не пятнадцать. Все остальные правила для получения навыков остаются в силе.

Некоторые навыки были просто выброшены за ненадобностью, поэтому если вам необходимо совершить проверку действия, не укладывающегося в указанный список, используйте наиболее подходящую для этого характеристику.

АТЛЕТИКА (СИЛА)

Этот навык, во-первых, совмещает в себе оригинальные навыки Лазанье и Плавание, а также используется для проверки силовой активности, как например, при поднятии тяжестей или ломания дверей.

ВНИМАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

ВЫЖИВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

ДРАКА (ЛОВКОСТЬ)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

ЗАПУГИВАНИЕ (ХАРАКТЕР)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

МАСКИРОВКА (ЛОВКОСТЬ)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

МЕДИЦИНА (СМЕКАЛКА)

Этот навык сочетает в себе Лечение, а также добавляет познания в Медицине как науке.

НАУКА (СМЕКАЛКА)

Этот навык отражает специфические познания персонажа в науках, таких как химия, биология, физика, математика, история и т.д. Этот навык обязательно должен иметь специализацию, которая указывает, в какой науке специализируется персонаж. Зато этих навыков может быть несколько, и, более того, обладая познаниями в смежных науках, персонаж может периодически получать бонус +2 на проверки Науки.

ОБРАЗОВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Этот навык приходит на смену понятию общедоступных знаний. Образование показывает, сколько классов средней школы закончил персонаж, насколько он продвинулся в высшем образовании и как расширяет своей кругозор в течение жизни.

ПРОВОКАЦИЯ (СМЕКАЛКА)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

РАССЛЕДОВАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Помимо оригинального Расследования из Дневника Авантюриста, этот навык теперь включает в себя Выслеживание и Уличное Чутье.

СТРЕЛЬБА (ЛОВКОСТЬ)

Этот навык теперь совмещает в себе Стрельбу и Метание.

ТЕХНОЛОГИЯ (СМЕКАЛКА)

Этот навык содержит в себе Ремонт и Взлом, а также позволяет разбираться в технологии различных государств или создавать технологические устройства самостоятельно.

ТРАНСПОРТ (ЛОВКОСТЬ)

Этот навык заменяет Верховую Езду, Вождение, Пилотирование и Судовождение.

УБЕЖДЕНИЕ (ХАРАКТЕР)

Этот навык остался без изменений, и полностью соответствует своему прародителю из Дневника Авантюриста.

НОВЫЕ ИЗЪЯНЫ

Персонажам в этой игре доступен ряд новых изъянов. Все изъяны из Дневника авантюриста также могут быть приобретены.

БОЯЗНЬ БОЛИ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж обладает низким болевым порогом и любое ранение переносит гораздо сложнее. Штрафы за ранения возрастают на единицу. Например, получив одну рану, персонаж получает штраф -2, после второй раны штраф увеличивается до -3 и т.д.

БАБНИК (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Персонаж не может спокойно пройти мимо представителя противоположного пола. Любая девушка — объект охоты для нашего бравого капитана. В присутствии симпатичного представителя противоположного пола (с положительной Харизмой) персонаж получает штраф, равный этой Харизме, на все встречные проверки, связанные с Характером или Смекалкой.

ГОРДЫНЯ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Персонаж чрезмерно горд и вспыльчив, когда задета его гордость. Он получает штраф -2, когда защищается во время Поединка воли (Провокация).

ДОВЕРЧИВЫЙ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Персонаж очень доверчивый и легко попадается на удочку разнообразным мошенникам. Те, кто пытается каким-либо способом воздействовать на персонажа через Убеждение, получают бонус +2 на проверку навыка.

ДОЛГ ЧЕСТИ (КРУПНЫЙ / МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Вы должны быть аристократом, чтобы получить этот Изъян. Вы или ваши предки имеют долг чести — услугу, которую вы обязаны оказать, когда её от вас потребуют. Величина этого изъяна определяет, сколько проблем повлечет за собой оплата долга.

ЖАЛКИЙ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж получает всего 4 очка для повышения характеристик, потому что он жалок.

ИЖДИВЕНЕЦ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

У персонажа есть некто, кто зависит от него и живет за его счет. Это может быть недееспособный член семьи, возлюбленная, лучший друг. Он не обязательно сопровождает персонажа и может жить дома. Однако персонаж в любом случае должен заботиться о нем, регулярно отсылая домой заработанные деньги, и порой решая проблемы, которые могут возникнуть у иждивенца.

КСЕНОФОБ (МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Персонаж считает представителей других стран и народов по определению хуже себя, и не скрывает своего презрения к ним. Из-за этого он получает –2 Харизмы при общении с «чужеземцами», а также постоянно пытается оскорбить их и показать собственное превосходство или превосходство своего народа.

НЕМОЙ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж абсолютно нем и не может общаться с окружающими с помощью голоса.

НЕОПЫТНЫЙ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж — зеленый новичок во всем, за что берется. При создании персонажа вы получаете 8 очков для распределения по навыкам вместо обычных 10.

СЛОМЛЕН (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

В жизни персонажа произошло какое-то страшное событие, воспоминания о котором остались в его душе. Характер персонажа не может быть выше d6.

ТЁМНОЕ ПРОШЛОЕ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж пошел в капитаны не от хорошей жизни. Что-то в его прошлом не так, но он хранит этот секрет даже от ближайших друзей и соратников. Однако порой, в самый неподходящий момент, прошлое может напомнить о себе, потому что даже в глубоком космосе нельзя спрятаться от самого себя.

Персонажу периодически снятся кошмары о событии, произошедшем в его прошлой жизни. Один раз в игровой день ведущий может потратить одну из своих фишек, и персонаж проведет бессонную ночь, прерываемую только кошмарами из прошлого. Весь следующий день он получает штраф -2 на все свои действия.

ТЁМНЫЙ СЕКРЕТ (КРУПНЫЙ ИЛИ МЕЛКИЙ ИЗЪЯН)

Что-то в прошлом персонажа настолько тёмное, что в случае обнародования немедленно поставит крест на карьере персонажа, а то и самой жизни. Может быть, некогда он был капитаном пиратского рейдера? Или агентом Машины? Как знать. Размер этого изъяна определяет степень его разрушительности для персонажа.

ТОРМОЗ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж иногда «подтормаживает», и далеко не всегда своевременно реагирует на изменение обстановки. Во время сражений он берет две карты, но выбирает худшую из них. Да, кстати, персонаж также не может брать никакие Черты, влияющие на количество карт, которые он получает в бою.

ФАНАТИК (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж обладает бесконечной верой в некую идею, отчего предан ей всей душой. Если он получает приказ, который согласуется с его фанатичной убежденностью, он обязан выполнить этот приказ вне зависимости от глупости, тупости и убогости оного.

ЯРОСТЬ (КРУПНЫЙ ИЗЪЯН)

Персонаж вспыльчив и легко впадает в ярость. Проиграв в Поединке воли, он тут же впадает в ярость и начинает стараться причинить обидчику как можно больше ущерба. Пока длится эта ярость, Защита персонажа уменьшается на 2. Он может постараться остановиться, совершив проверку Характера со штрафом -2. Он может пытаться прекратить ярость не более одного раза за раунд.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Не все черты, приведенные в правилах Дневника авантюриста, доступны для персонажей Грани Вселенной. Персонажи не могут иметь следующие черты:

Адепт; Ас; Воин света; Воин тьмы; Золотые руки; Избранный; Изобретатель; Чародей;

Также в этом разделе вы найдете некоторое количество новых черт.

ЧЕРТЫ ПРЕДЫСТОРИИ

Эти черты отражают прошлое персонажа: его накопленный опыт, богатства или особые качества, приобретенные в результате необычных событий.

КИБОРГ

Требования: Новичок, Тао или согласование с Ведущим

Персонаж — полноценный киборг, количество искусственных органов превышает 60%. Поэтому с точки зрения физиологии персонаж является Механизмом (см. Дневник Авантюриста, страница 135) и получает следующие качества:

- +2 на выход из Шока;
- Не получает штрафы за ранения;
- Не подвержен болезням и ядам;

Однако вместе с этим персонаж обладает следующими слабостями:

- Может быть заражен компьютерными вирусами;
- Получает дополнительный урон от прицельных атак, так как обладает слабыми местами;
- Получает –2 Харизмы при общении с теми, для кого вид киборга не является нормой.

БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Эти черты влияют на боевые качества персонажа. Они открывают доступ к новым приемам, а также увеличивают многие важные для сражений характеристики.

БЕГЛЫЙ ОГОНЬ

Требования: Ветеран, Рок-н-Ролл!, Стрельба d10

Усердные тренировки со стрелковым оружием могут привести к приобретению полезных навыков, не доступных дилетантам. Персонаж может двигаться со своей нормальной скоростью и при этом игнорировать штраф за автоматический огонь.

ГАЗОНОКОСИЛКА

Требования: Закалённый, Стрельба d8

Когда герой использует маневр Огонь на подавление, попадания получают все, кто получил результат 1 и 2 на проверке Характера.

ДО ПОСЛЕДНЕГО ПАТРОНА

Требования: Закалённый, Снайпер, Внимание d8, Стрельба d8

Хорошим стрелкам свойственна обстоятельность. Они не будут бездумно палить, видя, как цель прячется в укрытии. Вместо этого они будут тщательно ловить момент, когда цель откроется. Используя маневр прицеливания, стрелок также понижает бонус укрытия противника на 2.

ПРИКРОЙ!

Требования: Закалённый, Снайпер, Стрельба d8

Бой внутри узких и извилистых помещений корабля требует особой точности и четкости. Персонаж может игнорировать правило Случайных Жертв, когда ведет огонь из личного оружия.

СНАЙПЕР +

Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Любой снайпер понимает ценность удачной позиция для огня, но неподвижный снайпер — мертвый снайпер. Персонаж может двигаться с половиной своей скорости, тем не менее получая эффект от черты Снайпер.

ТОЧЕЧНЫЙ ОГОНЬ

Требования: Ветеран, Снайпер, Стрельба d10

Используя маневр 2В (двойной выстрел), персонаж может вместо обычного эффекта выбрать +2 на проверку навыка Стрельба или +2 на урон от оружия.

ТОЧЕЧНЫЙ ОГОНЬ +

Требования: Герой, Снайпер, Точеный огонь, Стрельба d12

Используя маневр 3В (серия), персонаж может вместо обычного эффекта выбрать +4 на проверку навыка Стрельба или +4 на урон от оружия.

ЧУВСТВО ЛОКТЯ

Требования: Закалённый

Персонаж получает +2 на проверки навыков Драка или Стрельба против цели, которая только что была Шокирована союзником. В случае успешной атаки цель получает на 2 единицы урона больше.

ШКОЛА БОЯ: АКОСТА

Требования: Новичок, Империя, Драка d8, Провокация d8

Школа Акоста учит своих студентов не просто убивать своего противника. Как раз не убить его является более предпочтительным вариантом, так как живой, но публично униженный противник становится неопасен, а из-за убитого вполне может начаться кровная месть. Поэтому задача бойца — вывести противника из строя и при этом максимально унизить его, но соблюдая все приличия.

Попав по противнику во время поединка с использованием холодного оружия, боец этой школы может конвертировать наносимый урон в фишки. Каждые шесть единиц урона можно обменять на одну фишку. Противник, естественно, получает меньше урона как раз на количество, которое было сконвертировано.

Полученные таким путем фишки остаются у персонажа до конца боя. Если он не потрачены до конца боя — они сгорают.

ШКОЛА БОЯ: АЛЬГАРЭ

Требования: Новичок, Империя, Атлетика d6, Внимание d6, Драка d6

Студенты школы Альгарэ (узнать их можно по небольшому алому остроконечному кресту, обычно приколотому к одежде — символ школы) с самого начала оттачивают не только ловкость и силу, но и остроту глаза. Они считают, что настоящий воин не может позволить себе промахиваться, ведь от этого может зависеть жизнь тех, кого он поклялся защищать.

Сражаясь оружием ближнего боя, студент Альгарэ игнорирует единицу штрафов за прицельные атаки, а также уменьшает Защиту противника на единицу.

ШКОЛА БОЯ: ДЕКАДА

Требования: Новичок, Империя, Смекалка d6, Драка d6, Провокация d6

Студенты школы Декада (их символ — зеленый шарф или платок, повязанный или накинутый на шею) учатся выводить своего противника из равновесия, распаляя его и заставляя совершать глупости во время поединка.

Сражаясь оружием ближнего боя, студента Декада может один раз в раунд совершить маневр Уловка. В случае успеха он может тут же провести атаку по этому же противнику.

ЛИДЕРСКИЕ ЧЕРТЫ

БОЕВОЙ КЛИЧ

Требование: Новичок, Смекалка d6+, Характер d6+, Наука (Военное дело) d6+, Командир

Командир воодушевляет своих союзников. Раз в раунд, затратив действие, персонаж может дать возможность отойти от Шока без штрафов за ранению или усталость своему союзнику. Союзник должен видеть или слышать командира.

КОМАНДИР

Требования: Новичок, Смекалка d6+, Наука (Военное дело) d6+

Персонаж интуитивно понимает тактику малых отрядов и умело пользуется быстро меняющейся обстановкой. В начале боя, до того, как были выданы карты инициативы, командир осуществляет проверку навыка Военное дело. Герой получает дополнительные карты инициативы (по одной за каждый успех и подъём), которые называются резерв. В начале раунда командир может изменить инициативу как союзника, так и врага.

Изменить карту союзнику*:* командир отдаёт карту из резерва союзнику. Заменённая карта уходит в резерв командира. Меняться с союзником можно не чаще раза в раунд.

Изменить карту противнику*:* командир заменяет карту противника картой из резерва, но заменённая карта уходит в сброс. Джокера заменить нельзя. Меняться с противником можно не чаще раза в раунд.

Представлять каждую сторону может только один командир. Мало того, если с обеих сторон участвуют командиры, то каждый раунд

они совершают встречную проверку Военного дела. Победитель берёт инициативу в свои руки, а проигравший не может использовать свой резерв в этом раунде. Эта способность не распространяется на погони и массовые сражения.

ПОТУСТОРОННИЕ ЧЕРТЫ

УЗОР: ИНИЦИАЦИЯ

Требование: Новичок, Вальхалла

Один из элементов обряда инициации на Вальхалле является прививание будущему воину особого симбионта — редкого насекомого, обитающего в труднодоступных регионах планеты. Этот симбионт развивается под верхним слоем эпидермиса, разрастаясь причудливым узором. Но это не просто украшение. Узор перемещается, переливается под кожей, отвлекая противника. Пока большая часть тела воина не закрыта одеждой, он получает +1 к Защите. Вот поэтому многие Звездные Волки выходят на схватку в одном килте.

УЗОР: ЛЕГКАЯ БРОНЯ

Требования: Закаленный, Вальхалла, Инициация

Один из побочных эффектов симбионта — выделение в процессе жизнедеятельности особой субстанции, увеличивающей прочность симбионта. Персонаж получает +1 Брони, которая может быть совмещена с любой другой броней, кроме подкожной.

УЗОР: СРЕДНЯЯ БРОНЯ

Требования: Ветеран, Вальхалла, Инициация, Легкая броня

Броня, даваемая персонажу его симбионтом, увеличивается на единицу до +2.

УЗОР: ТЯЖЕЛАЯ БРОНЯ

Требования: Ветеран, Вальхалла, Инициация, Средняя броня

Броня, даваемая персонажу его симбионтом, увеличивается на две единицы до +4. Симбионт также увеличивает Силу персонажа на одну ступень.

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

МАРОДЁР

Требования: Закалённый, Абсолют, Тренировки с гравитацией, Характер d6, Выносливость d6, Атлетика d8

Мародёрами называют элитные войска Абсолюта. Эти люди обладают поистине безграничным мужеством, часто по незнанию принимаемым за безрассудство. Мародёры специализируются на космическом десанте, который по их методике совершается через открытый космос, а не в специальном десантном боте.

Мародёр облачен в особую модификацию боевой брони класса III-A, приспособленную для действий в открытом космосе. Эта модификация оборудована маневровыми двигателями, благодаря которым мародёры перехватывают корабли прямо в открытом космосе. С помощью мономечей и взрывпакетов они вскрывают обшивку цели и проникают на борт. Такой способ атаки обеспечивает высокие шансы на то, что объект атаки получит минимальные повреждения при атаке.

Персонаж, вступивший в ряды мародёров, увеличивает на 4 значение ББ оружия, которое он использует для преодоления обшивки космического корабля. Это должно быть ручное оружие, а не корабельное. Также это оружие считается Тяжёлым.

МЕДИК

Требования: Новичок, Медицина d6

Если медик может оказать первую помощь получившему ранение товарищу до конца раунда, в котором тот получил ранение, медик может провести проверку навыка Лечение со штрафом -2 (штраф за само ранение не учитывается). В случае успеха ранение аннулируется и заменяется просто Шоком.

ПРИРОЖДЁННЫЙ ПРОДАВЕЦ

Требования: Ветеран, Смекалка d8, Убеждение d8, Расследование d8

Некоторые люди обладают способностью продавать все, что угодно. Не удивляйтесь, когда к вам приходит подобный агент и вы становитесь обладателем вещи, которая вам, собственно, не особо и нужна.

Во время приобретения и продажи груза персонаж проходит проверку Убеждения. В

случае получения подъёма на этих проверках персонаж получает бонус +2 к дайсу изменения цены.

ТЁМНОЕ БРАТСТВО

Требования: Новичок, Империя, Сила d8, Выносливость d8, Атлетика d8, Драка d8, Стрельба d8

Адепты братства постигают основы самых совершенных боевых искусств. Полученная в результате такого обучения способность адаптироваться на поле боя делает адептов одними из самых опасных противников в ближнем бою.

Когда персонаж совершает проверку Характера для выхода из Шока, ему достаточно получить простой успех — и он автоматически будет считаться подъёмом. Таким образом персонаж или не выходит из Шока, или выходит из него с подъёмом.

ТРЕНИРОВКИ С ГРАВИТАЦИЕЙ

Требования: Новичок, Характер d6, Выносливость d6

Персонаж прошел специальные тренировки, благодаря которым он больше приспособлен к изменениям гравитации. Все штрафы за низкую или высокую гравитацию уменьшаются на 2.

СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА/МАЧО

Требования: Новичок, Убеждение d8, Харизма +2

Герой трезво оценивает преимущества своей внешности и не стесняется использовать эти преимущества в своих целях.

Герой может использовать Убеждение во время Поединка Воли против Смекалки противника, если противник является лицом противоположного пола. Герой может добавить бонус от Харизмы к результату своего броска.

СНАРЯЖЕНИЕ

В этой главе вы найдете разнообразное снаряжение для ваших персонажей. Здесь описаны стандартные и распространенные виды оружия, средств защиты и предметов повседневного использования.

ВЕС

В этой игре не используется вес предметов. Эта механика усложняет процесс подсчета носимого персонажем снаряжения, да и на сюжет игры влияет слабо. Вместо этого часть оружия обладает характеристикой минимальной силы, которой должен обладать персонаж, чтобы использовать это оружие.

Также каждый персонаж имеет ограничение на ношение крупногабаритного снаряжения. Персонаж может иметь 1 комплект брони, 2 крупных оружия или предмета снаряжения (требует для использования 2 рук), до 4 средних орудий (требует для использования 1 руку) и неограниченное количество мелких предметов.

Обращаю ваше внимание, что главным критерием здесь должен выступать ваш здравый смысл. Персонаж не сможет таскать на себе миллион патронов — и на это есть много причин и помимо веса этой уймы боеприпаса. Поэтому собирайте снаряжение вашего персонажа так, чтобы вам было интересно играть.

ОРУЖИЕ

Некоторые особые свойства оружия:

Без отдачи: Данное оружие не имеет обычных штрафов за стрельбу в автоматическом режиме.

Игнорирует щит: При атаке данным оружием энергетический щит не учитывается.

Трансформер: В сложенном состоянии оружие занимает минимум места и может быть скрытно размещено на теле владельца. При попытке обнаружить такое оружие в скрытом режиме персонаж получает штраф -2 на Внимание.

Снайпер X: Оружие, оснащённое этим тегом, предназначено для высокоточной стрельбы на большие дистанции. К сожалению, обычно это означает, что вести огонь на короткие дистанции в темпе близкого огневого контакта из такого оружия не удобно. Если персонаж двигается в том же раунде, в котором собирается стрелять из этого оружия, он получает штраф –2 на атаки. Однако если персонаж использует маневр прицеливания, дистанция оружия увеличивается до X/2X/4X. Например, Снайпер 100 увеличивает дистанцию огня до 100/200/400.

Шок: Цель, хотя бы шокированная таким оружием, получает штраф -2 на проверки Характера для выхода из состояния Шока.

ЭМ: Электромагнитный импульс этого оружия временно выводит из строя электронные предметы. Попавшие в зону поражения электронные предметы выключаются. В свою очередь противник может пройти проверку Технологии. Успех означает, что все электронные предметы включились. Персонаж больше не может совершать действия, кроме перемещения шагом. Подъём на проверке Технологии означает, что электронные предметы не только реактивированы, но персонаж может действовать в этом раунде как обычно.

НЕКОТОРЫЕ ОСОБЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ

Гаррота: Это оружие используется исключительно во время захватов. Пока противник захвачен гарротой, он не может издавать звуки и должен проходить проверку Выносливости каждый раунд после первого. Также каждый раунд он получает штраф на эту проверку, равный количеству раундов, проведённых в захвате непрерывно. В случае провала проверки противник получает один уровень Усталости.

Лассо/Бола: Вы можете использовать это оружие для проведения Уловок, но вместо Ловкости или Смекалки используется навык Метания. В случае успеха цель уловки падает на землю и получает урон (в случае бола) в дополнении к обычному эффекту уловки.

БОЕПРИПАСЫ

Стрелковое пулевое оружие может использовать разные боеприпасы. Пистолет, снаряженный бронебойными патронами лучше подойдет для поражения бронированных целей, а плазменные патроны позволят игнорировать энергетические щиты.

Бронебойные: Эти патроны увеличивают ББ оружия на 2. Цена: x2.

Маяк: Эти патроны наносят 1 урона вместо стандартного, однако цель, в которую попали таким патроном, отражается на команд-

ном интерфейсе и не может прятаться. Цена: x5.

Плазменные: Эти патроны позволяют игнорировать энергетические щиты цели. Цена: x8.

Повышенной мощности: Эти патроны увеличивают урон оружия на 2, но уменьшают Дистанцию на 2/4/8 клеток. Цена: x2.

Титановый стержень: Патроны этого типа увеличивают ББ оружия на 2 и наносят на 2 единицы урона больше бронированным целям. Цена: x6.

Шоковые: Эти патроны не наносят летальных повреждений цели, вместо этого заставляя её терять уровни усталости вместо ранений. Цена: x3.

СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Минимальная сила: Если Сила персонажа меньше минимальной силы, требуемой доспехом, он получает штраф, равный значению Брони доспеха на все проверки характеристик Сила и Ловкость, а также на проверки всех навыков, связанных с этими характеристиками.

Бронежилет: Широко распространенное базовое индивидуальное средство защиты. Часто применяется полицейскими силами, частными охранниками и просто теми, кому по роду своей деятельности приходится рисковать. Бронежилет I класса обеспечивает минимальную защиту корпуса, но приспособлен для скрытого ношения под одеждой. Бронежилеты более высокого класса представляют более серьезную защиту для корпуса, но из-за своих размеров уже не могут быть скрыты под одеждой.

Боевая броня: В отличии от бронежилетов, боевая броня представляет собой более сложное и комплексное средство индивидуальной защиты. Она широко используется в вооруженных силах разных государств. Существует большое количество вариаций брони, предназначенных для решения специфических задач. В первую очередь эти вариации отличаются оснащением:

Стандарт: В стандартное оснащение боевой брони входит коммуникационная система (комлинк), осуществляющая связь с соратниками, лицевой дисплей, на который может выводится план помещения, геокоординаты и данные о состоянии здоровья, брони и вооружения бойца. Командир взвода может выводить на дисплей другую информацию со своего командного интерфейса.

Стандарт+М: В этой вариации к стандартному набору добавляется система мимикрии (+2 Маскировка) и усиленная система сенсоров (+2 Внимание).

Стандарт+А: В этой вариации к стандартному набору добавляются мускульные усилители (+2 на проверки Силы, +2 к Бегу).

Стандарт+[X]: В этой вариации к стандартному набору добавляется энергетический щит класса, соответствующего [X].

Энергетический щит: Персонаж, снаряженный персональным энергетическим щитом, получает следующие качества:

Мощность: Если при броске урона хотя бы на одном кубике выпало число, меньше или равное значению *Мощности* энергетического щита, весь урон от этой атаки полностью поглощается щитом. Например, щит с мощностью 2 поглощает урон, если хотя бы на одном дайсе урона выпало 1 или 2. **Примечание**: Взрыв увеличивает первоначально значение дайса, поэтому d6, после взрыва выпавший на 1 считается дайсом со значением 7, а не 1.

Предел: Каждый энергетический щит обладает характеристикой Предел, которая показывает, сколько энергии он может поглотить прежде чем сгорит. Например, энергетический щит с Пределом 10 выгорает, если поглощает 10 или более единиц урона. Сгоревший энергетический щит не может быть использован до тех пор, пока не будет отремонтирован. Ремонт щита занимает 1d10 часов работы и требует запчасти, стоимость которых равна четверти нового энергетического щита.

ЭМ: Попав под действие ЭМ оружия, персонаж должен провести проверку Выносливости или впасть в Шок.

Дефлектор: Это стационарный энергетический щит, устанавливаемый на землю. Он занимает одну клетку игрового поля и его высота равна 180 сантиметрам. Дефлектор препятствует любым дистанционным атакам, проходящим через клетку, где он был установлен, и работает как среднее или надежное укрытие, в зависимости от своего класса.

СНАРЯЖЕНИЕ

Коммуникатор: Простой персональный прибор для «звонков» и коротких сообщений. Обладает встроенными функциями органайзера, медиа-процессора и игровой платформы. Возможно подключение к информационным сетям в ограниченном режиме.

Многоцелевой персональный дата-центр (МПД): Мощное персональное устройство, совмещающее функции коммуникатора и медиа-центра, а также систем работы с базами данных любой мощности. Обеспечивает полноценный доступ к информационным сетям, в том числе защищенным (при наличии соответствующих опций). Может быть как портативным, так и стационарным.

Многофункциональный прицел: Стрелок уменьшает штраф за дальность в два раза для дальней и средней дистанции.

ПБС: Прибор бесшумной стрельбы, или «глушитель», позволяет вести огонь из огнестрельного оружия с минимальным шумом. Чтобы «услышать» звук выстрела, необходимо пройти проверку Внимания.

Подвесная система: Система карманов и подсумков для комфортного и эффективного размещения сменных магазинов и предметов необходимости. Позволяет носить до 10 сменных магазинов. Во время перезарядки стрелок может провести проверку Стрельбы. В случае успеха перезарядка не тратит действие.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (СОФТ)

За отдельную стоимость на коммуникаторы и МПД может быть установлено дополнительное программное обеспечение. Такой софт обычно дает пользователю бонус, равный своему классу, на соответствующие навыки.

База данных: Содержит данные, позволяющие пользователю получать бонус на соответствующие Знания, в том числе и не тренированные. Бонус к Образованию и Науке. **Цена**: класс I - 500₵, класс II - 1000₵, класс III - 3000₵.

Взломщик: Позволяет производить взлом электронных замков более эффективно. Бонус к Технологии. **Цена**: класс I - 300₵, класс II - 600₵, класс III - 1800₵.

Переводчик: Позволяет синхронно переводить устный и письменный текст. **Цена**; 120 ₵.

Навигатор: Содержит карту региона и позволяет отслеживать собственное местоположение. Позволяет пользователю ориентироваться даже в незнакомой местности. **Цена**: 100₵.

ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Командный интерфейс: Специальное устройство, с помощью которого командир отряда может осуществить контроль над своими бойцами. Самое важное, что в случае использования командного интерфейса «командный радиус» становится бесконечным, до тех пор, пока все бойцы способны на коммуникации с командиром.

Детектор движения: Устройство, позволяющее точно определять положение любого движущегося объекта в радиусе 50 метров.

ЯДЫ, ПРЕПАРАТЫ И НАРКОТИКИ

Адреналин: После введения дозы персонаж в течение 3 минут (30 раундов) не получает штрафы за ранения и усталость. После завершения эффекта персонажу необходим отдых в течение 8 часов. Применение новой дозы адреналина до окончания этого отдыха автоматически отправляет персонажа в кому, из которой его может вывести лишь серьезное медицинское вмешательство. Также, если отдых будет прерван, персонаж получит штраф –2 на все проверки до тех пор, пока не отдохнет полные 8 часов без перерывов. **Цена**: 80₵ за дозу.

Клаж: Наркотик, при употреблении дает персонажу бонус +2 на все проверки Ловкости, а также навыков, с ней связанных, на один час. В течение пяти часов с момента приема персонаж получает штраф -2 на все проверки, связанные с Характером, а также его навыками. Злоупотребление клажой может привести к возникновению зависимости (на усмотрение ведущего). **Цена**: 13₵ за дозу.

Крикса: Если персонаж получает рану оружием, на которое нанесен этот яд, он начинает истекать кровью. Каждый раунд он должен проходить проверку Выносливости. В случае провала он получает один уровень Усталости. Для остановки кровотечения пер-

сонажу должна быть оказана первая помощь. **Цена**: 75₵ за дозу.

Тлейла: Сильнодействующий нейротоксин. Персонаж, получивший ранение оружием с этим ядом, должен пройти проверку Выносливости со штрафом -2. В случае провала он падает без сознания на 10 минут. **Цена**: 150₵ за дозу.

Регенератор: Препарат экстренной медицины. При введении персонаж теряет сознание на 10 минут, по окончании которых одно ранение полностью излечивается. Может быть применен только в течение золотого часа после получения ранения. **Цена**: 140₵ за 8 ампул.

Шарская слеза: Персонаж, получивший ранение от оружия с этим ядом получает штраф -1 на все проверки. Каждый раунд этот штраф увеличивается на 1. Как только штраф достигает половины Выносливости, жертву сковывает полный паралич, а затем смерть через 10 минут, если не введено противоядие. **Цена**: 300₵ за дозу, 150₵ за противоядие.

Шевелет: Наркотик, вызывающий сильную зависимость. После принятия дозы персонаж теряет все набранные уровни усталости, а также получает штраф -2 на все проверки Смекалки и Характера и их навыков в течение 4 часов. **Цена**: 30₵ за дозу.

ДРОНЫ

Это специальные роботы, созданные для оказания поддержки людям во время боевых действий. Дрон в сложенном состоянии, также называемом походным, представляет собой прямоугольник размером 30см на 10 см на 5 см и весом около 1 килограмма. В разложенном состоянии, или активном, размеры могут варьироваться в зависимости от модели и производителя. Во время сражения дрон занимает клетку полностью.

Телохранитель: Это дрон предназначен предотвращать любой урон, получаемый мастером. Он достаточно хорошо бронирован и способен выдерживать попадания практически из любого легкого ручного оружия. При активации дрон занимает любую клетку по соседству с персонажем, указанным как его мастер, и следует за ним, работая как надёжное укрытие. Дрон обладает Стойкостью 16 (6) и способен выдержать одно ранение. После этого дрон становится бесполезен пока не будет отремонтирован.

PDS: Или, как его ещё называют, автоматическая турель, представляет собой пост, на который можно установить любое легкое оружие. В активированном состоянии турель будет вести огонь по противнику, обозначенному мастером как цель. Дрон обладает Стойкостью 14(4) и способен выдержать одно ранение. После этого дрон становится бесполезен пока не будет отремонтирован. Оружие не входит в стоимость дрона.

Разведчик: Это наиболее технологический вид дронов, обладающий собственным искусственным интеллектом. Будучи активированным, дрон обнаруживает противника и отслеживает его перемещение на поле боя. Оборудован полным набором сенсоров, что позволяет ему «видеть» в любых условиях, от полной темноты до сильного затемнения. Информация о целях передается мастеру. Дрон обладает Стойкостью 12(2) и способен выдержать одно ранение. После этого дрон становится бесполезен пока не будет отремонтирован. Все атаки по дрону получают штраф –2 из-за его маленького размера. Дрон перемещается со скоростью 8.

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Цена	Мин. Сила	Примечания
Гаррота	-	5₵	-	Две руки, смотри описание
Дубинка	d4	10₵	-	
Кинжал	d4	20₵	-	
Кнут, вибро	d4	30₵	-	Дальность 1, ББ1
Кнут, шок	d4	32₵	-	Дальность 1, Шок
Копье	d6	50₵	-	Две руки, Дальность 1, Трансформер
Мономеч, длинный	d6+2	300₵	d6	ББ4
Мономеч, короткий	d4+2	250₵	-	ББ4
Пиломеч, длинный	d8	220₵	d8	ББ1
Пиломеч, короткий	d6	150₵	d6	ББ 1
Топор, боевой	d8	15₵	d8	Две руки

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Мин. Сила	Примечания
Бола	d4	6/12/24	-	10₵	-	Смотри описание
Граната, осколочная	3d6	3/6/12	-	80₵	-	Большой шаблон
Граната, плазменная	5d6	3/6/12	-	150₵	-	Средний шаблон, игнорирует щит
Граната, шоковая	2d4	3/6/12	-	120₵	-	Средний шаблон, Шок
Граната, ЭМ	-	3/6/12	-	170₵	-	Средний шаблон, ЭМ
Дротик	d4-1	4/8/16	-	12₵	-	
Кинжал	d4	3/6/12	-	20₵	-	
Метательный диск	d4-1	3/6/12	3	10₵	-	Комплект из 5 дисков

ЛУКИ И АРБАЛЕТЫ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Мин. Сила	Примечания
Лук, спортивный	2d4	20/40/80	1	500₵	-	Две руки, Стрельба +1
Лук, композитный	2d8	24/48/96	1	350₵	d6	Две руки
Арбалет, ручной	2d4	12/24/48	1	700₵	-	Перезарядка 1
Арбалет, легкий	2d6	20/40/80	1	1000₵	-	Две руки, Перезарядка 1, ББ 1
Арбалет, тяжелый	2d8	30/60/120	1	1500₵	d6	Две руки, Перезарядка 2, ББ2
Арбалет, автоматический	2d6	20/40/80	1	1200₵	-	Две руки, ББ 1

БОЕПРИПАСЫ

Тип	Цена	Тип	Цена
Стрела (20)	10₵	10mm (30)	10₵
Болт (10)	10₵	13mm (30)	14₵
.32 (30)	10₵	12ga (20)	14₵
.40 (20)	10₵	Батарея (новая)	100₵
.47 (20)	12₵	Батарея (перезарядка)	10₵
Иглы (игол. пист.) (100)	10₵	Болванки (рельсовое) (20)	25₵

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Револьвер, легкий (.32)	2d6	12/24/48	1	150₵	8	
Револьвер, тяжелый (.47)	2d8	12/24/48	1	350₵	6	
Пистолет, компактный (.32)	2d4	6/12/24	1	550₵	4	Полуавтомат, можно носить скрытно
Пистолет, легкий (.32)	2d6	12/24/48	1	200₵	13	Полуавтомат
Пистолет, тяжелый (.47)	2d8	12/24/48	1	400₵	8	Полуавтомат
Винтовка (.40)	2d6	24/48/96	1	300₵	10	Две руки
Винтовка, штурмовая (10mm)	2d8	24/48/96	3	1500₵	30	Две руки, Авто
Винтовка, снайперская (13mm)	2d10	24/48/96	1	2700₵	5	Две руки, Снайпер 100
Винтовка, снайперская (.47)	3d10	24/48/96	1	4200₵	1	Две руки, Снайпер 100
Пистолет-пулемет (.40)	2d6	12/24/48	3	650₵	20	Авто, 3В
Дробовик (12ga)	1-3d6	12/24/48	1	300₵	5	Две руки, Дробовик
Дробовик (.47)	2d10	12/24/48	1	300₵	5	Две руки
Пулемёт, лёгкий	2d8	40/80/160	3	7500₵	50	Две руки, только авто
Пулемёт, тяжёлый	2d10	50/100/20	4	15000₵	лента	Стационарное, только авто

ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Лазер, карманный	2d4	5/10/20	1	300₵	7	Стрельба +1, Без отдачи, можно носить скрытно
Лазерный пистолет	2d6	8/16/32	1	200₵	15	Стрельба +1, Без отдачи
Лазерная винтовка	2d8	10/20/40	1	300₵	23	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи,
Лазерная штурмовое орудие	2d6	12/24/48	2	1700₵	18	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи, Авто
Лазерный пулемёт	3d6	20/40/80	5	9500₵	150	Две руки, Стрельба +1, Без отдачи, Только Авто

ПЛАЗМЕННОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Плазменный пистолет	2d8+2	10/20/40	1	1700₵	10	Игнорирует щит
Плазменная винтовка	2d10+2	20/40/80	1	12000₵	15	Две руки, Игнорирует щит
Плазменный дробовик	1-3d10	10/20/40	1	2500₵	8	Две руки, Дробовик, Игнорирует щит
Плазменный пистолет-пулемет	2d8+2	10/20/40	3	6000₵	30	3В, Игнорирует щит

РЕЛЬСОВОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Игольчатый пистолет	2d4	12/24/48	1	300₵	30	ББ 2, Полуавтомат
Рельсовая винтовка	2d10	24/48/96	1	1200₵	60	Две руки, ББ 4
Снайперский комплекс	2d12	24/48/96	1	1500₵	12	Стационарное, ББ 8, Снайпер 200
Залповое орудие	1d6	12/24/48	8	1000₵	8	ББ 2, Перезарядка 2 раунда, Две руки

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Оружие	Урон	Дистанция	Скр.	Цена	Обойма	Примечания
Гранатомёт	3d6	25/50/100	1	5000₵	1	Две руки, Средний шаблон
Ракетница	3d10	100/200/400	1	8000₵	1	Две руки, Средний шаблон, Тяжёлое
Огнемет	2d8	5/10/20	1	1500₵	10	Две руки, Конус
Шокер	1d4+2	10/20/40	1	300₵	1	Шок

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Бронежилет, класс I	+1	75₵	-	Скрытого ношения, Броня +2 против огнестрельного оружия
Бронежилет, класс II	+2	230₵	-	Броня +2 против огнестрельного оружия
Бронежилет, класс III	+3	550₵	-	Броня +2 против огнестрельного оружия
Спортивный доспех, легкий	+1	130₵	d6	Спортивное снаряжение
Спортивный доспех, тяжелый	+2	190₵	d8	Спортивное снаряжение

ВОЕННЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Боевая броня, класс I	+2	1300₵	d6	Оснащение: Стандарт, закрывает все тело
Боевая броня, класс I-M	+2	1750₵	d6	Оснащение: Стандарт+M, Доступ –2, закрывает все тело
Боевая броня, класс II	+2	3200₵	d6	Оснащение: Стандарт+1, закрывает все тело
Боевая броня, класс III	+4	4500₵	d8	Оснащение: Стандарт, Доступ –4, закрывает все тело
Боевая броня, класс III-A	+4	4800₵	d8	Оснащение: Стандарт+A, Доступ –6, закрывает все тело
Боевая броня, класс IV	+4	6500₵	d8	Оснащение: Стандарт+2, Доступ –6, закрывает все тело

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ

Тип	Броня	Цена	Сила	Примечания
Энергетический щит, класс I	-	500₵	-	Мощность 1, Предел 10
Энергетический щит, класс II	-	1200₵	-	Мощность 2, Предел 15, Доступ –2
Энергетический щит, класс III	-	3500₵	-	Мощность 3, Предел 20, Доступ –4
Энергетический щит, класс IV	-	15000₵	-	Мощность 4, Предел 30, Доступ –6
Дефлектор, класс I	-	3000₵	-	Стационарный, Атака –2
Дефлектор, класс II	-	4000₵	-	Стационарный, Атака –4

ДРУГОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Персональная электроника	
Коммуникатор	25₵+
Многоцелевой персональный дата-центр	125₵+
Командный интерфейс	3000₵
Оружейные аксессуары	
Многофункциональный прицел	250₵
ПБС	300₵
Подвесная система	25₵
Питание (на одно лицо)	
Фаст-фуд	1₵-3₵
Бистро	5₵-15₵
Ресторан	30₵+
Проживание (за сутки)	
Хостел	5₵
Мотель	10₵-20₵
Отель	30₵-50₵
Отель, люкс	150₵+
Отель, президентский люкс	2000₵+
Услуги	
Досуг (за час/ночь)	3₵+/10₵+
Медицинская помощь (амбулаторно)	2₵-10₵
Медицинская помощь (стационар)	3₵-15₵
Ремонт (мелкий)	5₵
Ремонт (комплексный)	10₵
Адвокат	30₵+

Взрывчатые средства	
Взрывпакет (3d6 урона в среднем шаблоне)	100₵
Яды и наркотики	
Клаж	13₵
Крикса	75₵
Тлейла	150₵
Шарская слеза	300₵
Шарская слеза (противоядие)	150₵
Шевелет	30₵
Адреналин	80₵
Регенератор (8 ампул)	140₵
Дроны	
Телохранитель	300₵
PDS	700₵
Разведчик	1200₵
Аренда транспорта (в день или иначе)	
Такси (за рейс)	5₵
Общественный транспорт (за рейс)	2₵
Глайдер А-класса, 4 места	100₵
Глайдер В-класса, 4 места	150₵
Глайдер С-класса, универсал, 5 мест	250₵
Глайдер Е-класса, представительский, 5 мест	500₵+
Глайдер грузовой, Трюм 1, 2 места	180₵
Глайдер грузовой, Трюм 6, 4 места	250₵
Глайдер спортивный, 2 места	150₵

ПРАВИЛА ИГРЫ

Новые правила, применение которых желательно, но вовсе не обязательно. Но когда я придумывал Грань Вселенной, эти правила являлись важной частью игры, так что рекомендую.

СТАТИСТЫ

Любая результативная атака выводит статиста из боя. Он может быть шокирован, может потерять сознание или быть разорванным на части (что, собственно, зависит от того, каким оружием нанесена атака), однако вам больше не требуется пробивать и получать подъем при броске урона. Достаточно получить урон, больше или равный Стойкости статиста.

Это сделано для того, чтобы, во-первых, ускорить бои с большим количеством статистов, а во-вторых, избежать глупой ситуации, когда игрок совершает успешную проверку атаки (и его ожидания повышаются), но затем плохо кидает урон (и получает полный облом этих ожиданий).

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Проходя проверку на прочность, герои игнорируют штрафы за ранения. Это сделано для того, чтобы снизить влияние «спирали смерти» на персонажей.

Более того, когда персонаж получает ранение, которое должно привести к состоянии при смерти, он может потратить фишку и полностью игнорировать это ранение. Это означает, что пока у персонажа есть свободные фишки, его нельзя убить.

ПСИОНИКА

Современные исследователи считают проявления пси-эффектов побочным эффектом ряда мутаций. Во многом они правы, потому что наиболее распространенная псионика (а ей, по официальной статистике, обладают 0,001% населения) действительно проявляется совершенно непредсказуемо, и ее невозможно передать от родителя детям.

Одновременно с этим есть люди, чей генотип уже отличается от человеческого. Это геномы Поколения 7, чьи способности в управлении материей через сознание во много раз превышают способности «рядовых» псиоников. Естественно, исследователи редко бывают в курсе, кто на самом деле эти «люди», потому что Поколению 7 не нужна такая огласка.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: ПСИОНИКА

Навык: Псионика (Смекалка)

Начальные пункты силы: 5

Начальные силы: 3

Этот мистический дар полностью соответствует одноименному мистическому дару из Дневника авантюриста.

На сегодняшний день количество зарегистрированных псиоников составляет менее одной тысячной процента от всего населения. Существуют данные, что раньше процент был выше, и популяция людей с псидаром постоянно сокращается. Уже сейчас есть места, где о псиониках не слышали больше ста лет, и порой считают их сказкой.

Однако это задокументированная аномалия, как врожденный дефект или мутация, которую можно обнаружить лишь на поздних сроках беременности. Естественно, за такими детьми охотятся спецслужбы, их отбирают и обучают, превращая в эффективных агентов. Но довольно большая часть все равно остается неучтенной, и пытается про-

жить свою жизнь без приключений. Правда, не у всех получается.

Доступные силы: Взрыв, Волна, Доспех, Дар воина, Друг зверей, Замедление, Защита от окружающей среды, Зоркость, Иссушение, Исцеление, Кукла, Маска, Невидимость, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, Паучьи лапы, Поддержка, Полет, Проворство, Прорицание, Путы, Разрушительное поле, Рассеивание, Смерч, Смятение, Сокрушение, Сон, Стена, Стрела, Телекинез, Телепортация, Ужас, Усилить/Ослабить Параметр, Ускорение, Чтение мыслей, Щит

Отдача: нет

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: ПОКОЛЕНИЕ 7

Навык: Псионика (Смекалка)

Начальные пункты силы: 10

Начальные силы: 2

Этот дар доступен исключительно персонажам-геномам 7 поколения. Все остальные не могут брать этот дар ни при каких обстоятельствах.

В отличии от «обычных» псиоников, носители генома 7 поколения могут приобретать силы вне зависимости от их ранга.

Доступные силы: аналогичны псионике

Отдача: При выпадении 1 на игральном дайсе (а не диком), геном берет контроль над персонажем, в течение 1d10 раундов передавая персонажа под контроль Ведущего. Обычно персонаж не помнит, что происходило в течение этого времени, однако иногда ему могут сниться происходившие с ним события и их последствия.

НОВЫЕ ЧЕРТЫ

Некоторые новые черты доступны исключительно персонажам, уже имеющим мистический дар. Описание этих черты вы найдете дальше.

БИОКИНЕТИКА

Требования: Новичок, Мистический дар: Псионика

Эта черта аналогична черте Иссушение Духа, которую вы можете найти в книге Дневник Авантюриста. В дополнение к эффекту черты персонаж получает бонус +2, если использует силу на себе, и штраф –2, если использует силу на ком-то еще.

ЭМПАТ

Требования: Закаленный, Мистический дар: Псионика или Поколение 7, Убеждение d6

Персонаж получает бонус +2 к Харизме при общении лицом к лицу за счет использования своих псионических способностей.

КИБОРГИ

Использование искусственных органов как заменителей естественных широко распространено не только в технологически развитых мирах, но даже в таких нищих дырах, как Пандора.

Персонаж, получивший черту Киборг, получает доступ к следующим чертам:

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР: БИОНИКА

Требования: Новичок, Киборг

Навык: Специальный (нет)

Начальные пункты силы: бионика не использует пункты силы

Начальные силы: 1

Для описания работы бионических имплантов используются правила суперсил из Дневника авантюриста (страница 108), так что все черты, оказывающие влияние на суперсилы влияют на Бионику. Каждый имплант в этом случае — отдельная сила, для управления которой требуется свой собственный навык. Например, персонаж может приобрести бионический имплант «встроенный плазмомёт», который работает по правилам силы *Поток*.

Внешний вид имплантов может быть самым разным и в первую очередь зависит от того, где имплант был произведен и инсталлирован. Если вы устанавливаете импланты на Тао, будьте готовы, что вы получите первоклассный сервис и надежные, качественные комплектующие. Но специалисты с Тао принципиально не будут маскировать свою работу — это противоречит философии их эволюции. А вот в клиниках Прима принято жертвовать показателями в угоду внешнего вида. Так что тут все решаете вы.

Однако, каким бы не был имплант, проверка на Внимание позволит любому опознать в вас киборга. На эту проверку могут быть наложены штрафы, финальное решение по которым принимает ведущий.

Доступные силы: Взрыв, Волна, Доспех, Дар воина, Защита от окружающей среды, Зоркость, Исцеление, Маска, Невидимость, Ночное зрение, Оглушение, Ослепление, Паучьи лапы, Поддержка , Полет, Поток, Проворство, Путы, Разрушительное поле, Смятение, Сокрушение, Стена, Стрела, Ужас, Усилить Параметр, Ускорение, Щит

Отдача: Отдачи как таковой нет, но если персонаж попадает в зону применения ЭМ оружия, он не может пользоваться своими имплантами, пока не покинет эту зону.

ЭКРАНИРОВАНИЕ

Требования: Новичок, Киборг, Мистический дар: Бионика

Попав под действие ЭМ оружия, персонаж может использовать свои силы, но при этом он получает штраф -2 на проверку навыков сил.

ЭКРАНИРОВАНИЕ +

Требования: Ветеран, Киборг, Мистический дар: Бионика, Экранирование

Попав под действие ЭМ оружия, персонаж может использовать свои силы, и при этом он уже не получает штраф -2 на проверку навыков сил.

КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ

Космические корабли являются важным элементом игры, и в этой главе мы подробно рассмотрим все правила по созданию и улучшению ваших кораблей.

ШАБЛОН

Все корабли, независимо от народа, их построившего, используют стандартный шаблон для описания их характеристик.

Ускорение: Это максимальное увеличение Скорости корабля в клетках за один раунд.

Максимальная скорость: Максимальное количество клеток, которое может преодолеть корабль в раунд после того, как эта скорость будет набрана. Для расчетов движения вне боевых столкновений это значение показывает, сколько десятых долей астрономической единицы проходит корабль в час. Например, дистанция для безопасного прыжка в системе Прим составляет не менее 3 астрономических единиц.

Прыжковая двигатель (ПД): Это тип гиперпространственного прыжкового двигателя, установленного на корабле. Существует три типа: медленный, нормальный и быстрый. Все обозначения на карте галактики указаны для нормального двигателя. Это количество прыжков, которое необходимо для того, чтобы корабль с нормальным прыжковым двигателем пересек это пространство. Корабли с медленным двигателем затрачивают на это в два раза больше прыжков, корабли с быстрым двигателем — в два раза меньше.

Прочность: Аналогично Стойкости персонажей, Прочность определяет, насколько сложно нанести урон кораблю. Цифра в скобках — Броня, которая уже учтена в значении Прочности.

Ранения: Количество ранений, которые может получить корабль перед тем, как начнет разваливаться. В основном зависит от класса корабля. ***Примечание***: Необходимо помнить, что пока кораблем управляет капитан-Дикая карта, корабль может осуществлять проверки на прочность, используя навык Пилотирование первого пилота. Фишки при этом может тратить как капитан, так и пилот или бортинженер.

Экипаж: Минимальное количество членов экипажа, необходимое для уверенного управления кораблем. Если экипажа меньше — все проверки, связанные с кораблем получают штраф -2. Если экипажа меньше в два раза — этот штраф увеличивается до -4.

Трюм: Максимальное количество груза, которое способен перевозить корабль. Груз измеряется в условных единицах для простоты ведения торговли и бухгалтерии.

Орудия: Количество слотов под орудия, а также тип слотов. Орудие может быть установлено только в слот своего типа или меньше. Например, среднее орудие может быть установлено в крупный или средний слот. При этом в крупный слот может быть уста-

КОРАБЛИ В СОБСТВЕННОСТИ

Во второй редакции правил я сознательно отказываюсь от любых ограничений по тому, будут ли персонажи обладать своими собственными космическими кораблями. Так как стоимость корабля огромна, любые попытки вставить их как собственность через черты могут вылиться в злоупотребление, когда игрок за трату черты получает очень много денег, продав свой корабль.

Дабы не допустить подобного, ведущий должен контролировать этот процесс. А раз без ведущего мы в любом случае не можем обойтись, зачем плодить сущности, а точнее — черты.

Если вам необходим корабль в игре (или несколько кораблей), вы обсуждаете это с ведущим. Если он согласен — вы получаете тот корабль, которых хотите.

Совет: В целях соблюдения хоть какого-нибудь баланса не рекомендуется выдавать игрокам в пользование корабли крупнее фрегата. Крейсер — это очень серьезно, и если ваша игра не предполагает такого масштаба, лучше не давать в руки персонажам такие крупные корабли.

ОПЦИЯ: ЭКИПАЖ

Если вы хотите поиграть в игру, стиль которой больше приближен, например, к Firefly (Светлячок), то можете смело игнорировать правило по экипажу. У вас4 персонажа, которые хотят управлять фрегатом — разрешите им делать это без штрафов и просто игнорируйте правила по потерям экипажа.

новлено 2 средних орудия. Типы по размерам: малый, средний, крупный, линейный.

Цена: Стоимость корабля без учета орудий и дополнительных систем.

КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

В галактике Пегас существует множество производителей космических кораблей, и каждый обладает собственными ключевыми особенностями. Однако все корабли можно разделить на несколько классов независимо от цивилизации, построившей корабль.

ЯХТА

Совсем небольшие корабли, в основном используемые как курьеры или частные корабли для увеселительных путешествий.

Ускорение: 2 **Прочность**: 13(2)

Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 1

Экипаж: 1+6 **ПД**: норма

Трюм: 4 **Орудия**: 2 (М)

Цена: 25,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Спортивный катер: Такие кораблики используются для гонок, как официальных спортивных мероприятий, так и незаконных подпольных, нередко с летальным исходом. **Ускорение** 4; **Цена** 50,000.

Роскошная яхта: Дорогая и элитная яхта, которая является показателем высокого статуса владельца (Харизма +2 когда это важно). **Экипаж** 1+12, **Трюм** 2, **Цена**: 150,000.

КОРВЕТ

Небольшие, легкие, маневренные корабли, отличаются дешевизной и неприхотливостью. используются повсеместно как разведчики, курьеры и легкая военная поддержка.

Ускорение: 2 **Прочность**: 14(2)

Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 2

Экипаж: 4+16 **ПД**: норма

Трюм: 4 **Орудия**: 3 (С)

Цена: 40,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Исследовательский рейдер: Небольшой корабль, предназначенный для длительных путешествий по необжитым секторам галактики. **ПД** быстрый, **Трюм** 6, **Экипаж** 4+4, **Цена** 60,000.

Малый грузовик: Эти миниатюрные тяжеловозы обеспечивают огромную долю частных грузоперевозок в галактике Пегас. **Трюм**: 80, **Экипаж**: 4+2, **Орудия**: 1 (С), **Цена**: 20,000.

ФРЕГАТ

Средние многофункциональные корабли, нашедшие широкое применение и в вооруженных силах, и в промышленности, и даже в пассажирских перевозках. Часто сочетают в себе умеренную цену и высокие характеристики.

Ускорение: 2 **Прочность**: 16(4)

Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 3

Экипаж: 32+30 **ПД**: норма

Трюм: 40 **Орудия**: 6 (С)

Цена: 480,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Монитор: Специальный корабль для поддержки наступательной группировки. **Орудия** 3 (К).

Средний грузовик: Крупный корабль, способный перевозить огромное количество груза на любые расстояния. **Экипаж**: 8+4, **Трюм**: 1000, **Орудия**: 2 (С), **Ускорение** 1, **Максимальная скорость**: 3, **ПД** медленный, **Цена**: 120,000.

КРЕЙСЕР

Класс тяжелых кораблей, составляющих основу военного флота любой колонии. Находясь в частном владении, часто становятся флагманом флота свободных торговцев или даже пиратов.

Ускорение: 2 **Прочность**: 18(4)

Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 4

Экипаж: 96+48 **ПД**: норма

Трюм: 100 **Орудия**: 8 (К)

Цена: 1,600,000

Примечания: Тяжёлая Броня

Сухогруз: Крупный грузовой корабль. С помощью таких кораблей осуществляется перевозка почти 95% грузов в галактике Пегас. **Трюм** 40000, **Экипаж** 24, **Ускорение** 1, **Максимальная скорость** 2, **ПД** медленный, **Цена**: 450,000.

Лайнер: Крупный корабль для перевозки разом большого количества пассажиров. Ка-

юты для пассажиров различаются по классам обслуживания от эконом-класса до VIP. **Экипаж** 64+600, **Максимальная скорость** 2, **ПД** медленный, **Цена**: 1,200,000.

ДРЕДНОУТ

Исполинский корабль, обладающий огромной разрушительной силой и прочностью. Также является классом супертанкеров.

Ускорение: 1 **Прочность**: 24(4)

Макс. Скорость: 5 **Ранения**: 5

Экипаж: 225+1500 **ПД**: норма

Трюм: 1000 **Орудия**: 10 (Л)

Цена: 3,000,000

Примечания: Тяжёлая Броня

ЧЕРТЫ И ИЗЪЯНЫ

Как и персонажи, корабли могут обладать собственными уникальными отличительными чертами. Каждый корабль может при постройке получить **одну** черту.

Также корабли могут обладать изъянами, вызванными допущенными при строительстве дефектами или полученными в процессе использования повреждениями. Вы можете выбрать до **двух** изъянов, и взамен получить возможность взять дополнительную черту за каждый взятый изъян.

ЧЕРТЫ

Список доступных Черт для ваших кораблей отражает специальное снаряжение, установленное на корабле.

АРТИЛЛЕРИЯ

Максимальная дальность орудий, установленных на корабле, увеличивается на 4 клетки.

БРОНЕНОСЕЦ

Корабль несет на себе дополнительную защиту, которая увеличивает Броню на 2. Эту черту можно приобретать до трех раз, каждый раз складывая значения Брони.

БЫСТРЫЙ

На корабле установлены двигатели повышенной мощности. Максимальная Скорость корабля увеличивается на 1. Эту черту можно приобретать до трех раз, каждый раз складывая значения Максимальной Скорости.

ДИСЦИПЛИНИРОВАННЫЙ ЭКИПАЖ

Экипаж корабля состоит из прекрасно обученных специалистов своего дела. Корабль получает одну Фишку, которая может быть использована для переброса проваленной проверки или проверки на прочность.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЮТЫ

На корабле оборудовано больше кают, из за чего он может перевозить на 50% больше пассажиров.

ЛЮБИМОЕ КОРЫТО

Экипаж корабля по настоящему предан своему корыту и относится к нему как к живому существу. Любой член экипажа может тратить фишки для того, чтобы перебросить любую проверку, совершаемую на борту корабля или кораблем.

МАРАФОНЕЦ

Корабль прекрасно приспособлен для дальних путешествий и улучшает свой Прыжковый двигатель на 1 категорию.

ПРОЧНЫЙ КОРПУС

Конструкция корабля повышает его живучесть, поэтому Прочность увеличивается на 1.

РАСШИРЕННЫЙ ТРЮМ

Трюм корабля увеличивается на 50% за счет более удачного устройства корпуса.

СКОРОСТРЕЛЬНЫЕ ОРУДИЯ

На корабле установлены орудия особой модификации, позволяющей вести более быстрый огонь. Раз в раунд вы можете перебросить одну проваленную проверку на попадание.

ТАНКЕТКА

На корабле установлено больше орудийных слотов, чем позволяет его конструкция. Орудия корабля увеличиваются на 1.

ТАРАН

Корабль оборудован тараном, из-за чего игнорирует 4 брони при таране. Ваш ко-

Тип орудия	Дальность	Урон	Скр.	Цена	Примечания
Малые орудия (могут быть установлены в малый слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	2d6+1	1	1000	Тяжёлое, ББ2, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	2d6	1	1500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	2d8	1	3000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	3/6/-	-	1	3000	Смотри описание
Средние орудия (могут быть установлены в средний слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	3d6+1	1	3000	Тяжёлое, ББ4, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d6	1	4500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d8	1	9000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	5/10/-	-	1	6000	Смотри описание
EMP орудие	10/20/40	-	1	5000	Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	1	3000	Смотри описание
Крупные орудия (могут быть установлены в крупный слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	3d8+1	1	6000	Тяжёлое, ББ8, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d8	1	9000	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d10	1	18000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	5/10/20	-	1	10000	Смотри описание
EMP орудие	10/20/40	-	1	5000	Средний шаблон, Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	3	5000	Смотри описание
Линейные орудия (могут быть установлены в линейный слот)					
Орбитальная батарея	16/32/64	2d10x3	1	50000	Тяжёлое, ББ10, Большой шаблон
Тяговый луч	10/20/40	-	1	50000	Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	5	15000	Смотри описание

Ракеты и торпеды для ракетных батарей					
Тип орудия	**Дальность**	**Урон**	**Скр.**	**Цена**	**Примечания**
Бронебойные	20/40/80	3d6	-	-	Тяжёлое, ББ10
Бронебойно-фугасные	20/40/80	3d6	-	-	Тяжёлое, ББ6, в результате успешного попадания 1d6 членов экипажа получают 3d6 единиц урона
Постановщик помех	30/60/120	-	-	-	Большой шаблон, в месте подрыва создается облако непроницаемой для сенсоров области на 10 раундов
EMP ракеты	20/40/80	-	-	-	Большой шаблон, смотри описание EMP

рабль при таране получает только половину повреждений.

ЧУТКОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Системы, отвечающие за маневрирование корабля, собраны и установлены крайне удачно. Пилот, управляющий кораблем, получает бонус +1 на проверки Пилотирования.

УСКОРИТЕЛИ

Корабль оборудован системой ускорителей, увеличивающих Ускорение на 1. Эту черту можно приобретать до трех раз, каждый раз складывая значения Ускорения.

ИЗЪЯНЫ

Список Изъянов, которые могут быть получены вашим кораблем.

БАРАК

Корабль практически не оснащен отдельными каютами, поэтому может нести на 50% меньше пассажиров. Пассажиры всегда остаются недовольны условиями проживания.

Дополнительное оборудование		
Название	**Стоимость**	**Эффект**
Энергетический щит I	15 000	Мощность 1, Предел 10
Энергетический щит II	30 000	Мощность 2, Предел 15
Энергетический щит III	100 000	Мощность 3, Предел 20
Энергетический щит IV	500 000	Мощность 4, Предел 30
Противоракетная система I	6 000	Эффективность 1: Ракета сбивается, если на дайсе выпала 1
Противоракетная система II	18 000	Эффективность 1-2: Ракета сбивается, если на дайсе выпала 1 или 2
Маскировочная сеть I	8 000	Корабль может прятаться в прямой видимости с штрафом –2
Маскировочная сеть II	16 000	Корабль может прятаться в прямой видимости без штрафа
Маскировочная сеть III	32 000	Корабль может прятаться в прямой видимости с бонусом +2
Сенсоры ДО	20 000	Корабль способен «прощупывать» дальние расстояния, вплоть до всей звездной системы. Также возможно обнаружение дронов Машины за 1d6 часов до их появления в реальном пространстве.
Тактический анализатор	25 000	Во время сражения стрелок может модифицировать результат критического попадания на 1 в любую сторону по таблице критических попаданий.
Гравитационный маяк	15 000	Активировав маяк, вы гарантируете, что если в пределах светового года будет совершен выход из гиперпространственного прыжка, он произойдет в пределах видимости от вашего корабля.
Система РЭБ I	12 000	Выберите точку в пределах 20 клеток. В радиусе среднего шаблона все корабли получают штраф –2 на все проверки.
Система РЭБ II	24 000	Выберите точку в пределах 25 клеток. В радиусе среднего шаблона все корабли получают штраф –4 на все проверки.
Обманка	8 000	50% шанса что будет принята за ваш корабль. Одноразового использования. Применяется для того, чтобы отвлечь противника.
Потайной трюм	4 000	Досмотрщики получают штраф –2 при попытке обнаружить запрещенный груз на борту вашего корабля.
Автопилот I	10 000	Может исполнять обязанности пилота с навыком d4
Автопилот II	50 000	Может исполнять обязанности пилота с навыком d6
Автопилот III	150 000	Может исполнять обязанности пилота с навыком d8
Боевой ассистент I	12 000	Может исполнять обязанности стрелка с навыком d4
Боевой ассистент I	60 000	Может исполнять обязанности стрелка с навыком d6
Боевой ассистент I	180 000	Может исполнять обязанности стрелка с навыком d8

МЕДЛЕННЫЙ

Из-за общего износа двигателей ПД корабля ухудшается на одну категорию. Корабль не может иметь двигатели хуже медленных.

МЕЛКИЙ ТРЮМ

Корабль может переводить только 50% грузов в отличии от аналогичных кораблей.

НЕВЕЗУЧИЙ

Корабль пользуется дурной славой, и потому получает одну невезучую Фишку, которая может быть использована только противником для того, чтобы заставить перебросить успешную проверку этого корабля.

ПРОЖОРЛИВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Корабль потребляет в два раза больше энергии за каждый прыжок, поэтому время между прыжками удваивается.

РАЗБОЛТАННЫЙ РУЛЬ

Все проверки на пилотирование этого корабля получают штраф –1.

СЛАБО ВООРУЖЁННЫЙ

Тип орудийных слотов уменьшается на один порядок. Например, средние слоты становятся малыми. Взяв этот недостаток, вы получаете возможность взять одну дополнительную черту.

СЛАБЫЙ ЭКИПАЖ

Даже новички в этом экипаже быстро опускаются до уровня окружающих его унылых «ветеранов». Каким бы золотым не был капитан, экипаж этого судна оставляет желать лучшего. Во время групповых проверок экипаж получает только d4 в качестве Дикого Дайса.

ТИПИЧНОЕ СУДНО

Ваш корабль является представителем распространенной модели, так что можно сказать, у каждого есть такой в гараже. На практике это означает, что любой человек может сделать проверку Знаний для того, чтобы узнать базовые характеристики модели (не улучшений).

ХРУПКИЙ

Корпус корабля оказался довольно хрупким для своего класса. Прочность уменьшается на 2.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМЫ

Космический корабль может быть оборудован различными дополнительными системами. Список систем вы найдете на следующем развороте, и только ваша фантазия, а также толщина кошелька, определяют, какие системы вы хотели бы видеть на своем корабле.

ВООРУЖЕНИЕ

Все вооружение можно разделить на четыре типа в зависимости от размеров, требуемого энергетического обеспечения и класса корабля, который может его использовать.

Орудия можно устанавливать в слоты своего типа (то есть малые орудия в малые слоты, крупные орудия в крупные слоты), либо же в слоты более крупного типа. В таком случае в слот можно установить два орудия.

Например, в крупный слот можно установить одно крупное орудие, или 2 средних орудия, или 4 малых орудия (или 1 среднее и

2d6	Результат
2—3	**Касание**: Попадание лишь задело корабль, не повредив ничего из его основных систем. Дополнительных эффектов нет.
4	**Маневровый двигатель**: Попадание по части маневровых двигателей корабля. Пилот получает штраф –1 на проверки Пилотирования.
5	**Маршевый двигатель**: Критические попадание в основной маршевый двигатель. Максимальная скорость корабля падает на 1.
6	**Сенсоры**: Экипаж получает штраф –2 на все проверки использовать сенсорные системы корабля для обнаружения целей до тех пор, пока система не будет восстановлена. Для восстановления необ-
7	**Жизнеобеспечение**: Все действия экипажа получают штраф –2 на проверки до тех пор, пока система не будет восстановлена. Для восстановления необходимо исправить все критические попада-
8	**Прыжковый двигатель**: Во время запуска прыжкового двигателя появляется 50% шанс того, что двигатель не запустится и прыжок не произойдет до тех пор, пока система не будет восстанов-
9	**Прыжковый накопитель**: Время, необходимое для накопления энергии после прыжка, увеличивается в два раза.
10	**Трюм**: Уничтожена единица груза, находящаяся в трюме.
11	**Орудия**: попадание в одно из орудий. Орудие выведено из строя, и его больше нельзя использовать. Если на корабле не осталось целых орудий, считайте это **Касанием**.
12	**Крушение**: Серьезное поражение, вызвавшее цепную реакцию. Корабль получает еще одно ранение и атакующий совершает еще один бросок по этой таблице.

2 малых одновременно — комбинируйте как хотите).

Спаренное оружие: Однотипное оружие можно объединять в спарки и батареи. Спарка — это два орудия, ведущие огонь синхронно. Выстрел из обоих орудий считается одной атакой, которая получает бонус +1 к Стрельбе и урон от которой увеличивается на одну категорию дайса (было 3d6, стало 3d8).

Батареи: Батарея — это четыре однотипных орудия, действующие синхронно. Выстрел из всех четырех орудий считается одной атакой, которая получает бонус +2 к Стрельбе и урон от которой увеличивается на две категории дайса (было 3d6, стало 3d10).

СПЕЦИАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ

Тяговый луч: Специальное оружие, с помощью силового поля захватывающее и удерживающее объект на одном месте относительно корабля, использовавшего тяговый луч. В основном применяется в качестве инструмента при ремонте кораблей вне доков, а также для задержания преступников. Также часто используется пиратами для захвата судов с ценным грузом. Обратите внимание, что только крупные и линейные варианты тягового луча имеют достаточную мощность чтобы удерживать цель, расположенную на дальней дистанции.

Тяговый луч, попав в противника, создает поле, мешающее движению корабля. Попав в это поле, пилот корабля должен немедленно пройти проверку Пилотирования или потерять контроль над кораблем. Эта проверка получает модификаторы в зависимости от следующих параметров:

Параметр	Мод.
Атакующий больше цели	-2
Атакующий меньше цели	+2
Атакующий быстрее цели	-2
Атакующий медленнее цели	-2
Более 1 луча (каждый после первого)	+1

При потере контроля во время атаки тяговым лучом цель начинает синхронизировать свою скорость со скоростью атакующего корабля, на единицу скорости в раунд с каждой стороны до нуля. Например, если изначально скорость атакующего была равна 5, а цели 3, то во втором раунде после захвата из скорости выровняются до 4.

Если значение характеристики Максимальная Скорость атакующего выше максимальной скорости цели, атакующий может буксировать цель с максимальной скоростью, равной половине своей характеристики. Прыгать с таким буксиром нельзя.

В свой ход цель может попытаться вырваться из тягового луча. Для этого проводится встречная проверка Пилотирования с аналогичными модификаторами. Эта проверка является действием для обеих сторон. В случае успеха цель вырывается из тягового луча и может действовать как обычно.

EMP орудие: Это орудие предназначено для выведения из строя систем вражеского корабля. Каждое попадание из EMP не наносит кораблю никакого физического урона, но перегружает энергетические цепи. Это аналогично Шоку, в который впадает персонаж, получив урон. После попадания по кораблю всё, что он может делать — это двигаться по прежнему курсу с набранной скоростью. Экипаж в это время пытается восстановить поврежденные системы. Для этого требуется пройти успешную проверку Технологии — успешная проверка включает системы корабля, но он не может более совершать никакие действия, подъем включает системы и корабль может действовать как обычно.

Ракетная батарея: Это специальное оружие, использующее ракеты и торпеды для причинения максимального ущерба противнику. Это самое мощное оружие человеческой цивилизации и при этом самое универсальное. Ведь все зависит исключительно от типа боеголовок в ракетоносителях.

Ракетные батареи работают по правилам ракет из главы Снаряжение в книге правил Дневника Авантюриста (стр. 54). Исключение из этих правил только одно: в случае, если за батарею отвечает отдельный стрелок, а не пилот, он должен использовать навык Стрельба вместо Пилотирования для наведения ракет на цель.

Ракеты, не наведенные на цель, не запускаются. Таким образом при провале навыка ракеты остаются на направляющих и запуск не производится.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНЕВРЫ

Как и в персонажи, космические корабли в сражениях имеют свои собственные маневры и специфические ситуации. О них рассказано в этом разделе.

МАНЕВР УКЛОНЕНИЯ

Для того, чтобы усложнить жизнь своему противнику, может быть применен этот маневр. Его суть заключается в непредсказуемой манере движения корабля, благодаря которой противник получает штраф –2 на все атаки по вашему кораблю.

Проблема заключается в том, что ваши стрелки также не могут нормально прицелится во время этой болтанки, так что ваш экипаж также получает штраф –2 на попытки атаковать противника.

УСКОРЕНИЕ

В определенных ситуациях вам гораздо выгоднее перераспределить энергию и отказаться от атак в течение раунда ради увеличения скорости корабля. Вместо атаки, корабль может повторить движение, которое он уже делал в этом раунде. Например, если корабль двигался на 2 клетки в этом раунде, в качестве маневра ускорения он может пройти еще 2 клетки.

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Космические сражения используют правила из Дневника Авантюриста (смотри на странице 102 книги правил), однако есть несколько добавлений и исправлений.

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Любой космический корабль, капитан которого является Дикой Картой, может проходить проверки на прочность, как если бы его капитан обладал чертой Ас. При проверках на прочность используется навык Пилотирование главного пилота корабля.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ

Это правило полностью игнорируется. Получив попадание, пилот корабля не должен делать проверку Пилотирования. Просто игнорируйте это правило.

Для определения эффектов критических попаданий необходимо использовать новую таблицу, которую вы можете найти на предыдущей странице.

НАВИГАЦИЯ В КОСМОСЕ

Для успешного путешествия необходимо проложить курс. Успешная прокладка курса поможет оптимизировать время путешествия и по возможности избежать неприятностей и опасностей в пути.

Для того, чтобы проложить курс, навигатор должен провести проверку Наука (Навигация). Успех означает, что корабль может совершить прыжок. Каждый подъём увеличивает ПД на одну категорию. Провал понижает ПД на одну категорию. Критический провал (1 на основном дайсе и диком дайсе, или же единица только на основном дайсе, если навигатор — статист) означает, что прыжок или не случился, или же привел к осложнению, которое определяет Ведущий. Это может быть нападение пиратов, космическая буря или что-нибудь сверхъестественное.

Груз	Цена	Класс A	Класс B	Класс C	Класс D	Класс E
Машиностроение, легкое	800	+d8%	-d8%	+d6%	**+d10%**	+d8%
Машиностроение, тяжелое	1000	+d6%	-d10%	+d4%	-d4%	**+d10%**
Медикаменты	1800	+d6%	+d6%	+d6%	+d8%	**+d10%**
Оружие	3200	+d4%	+d4%	-d6%	+d6%	**+d10%**
Предметы роскоши	10000	+d8%	-d10%	**+d10%**	-d6%	-d10%
Продукты питания	500	+d8%	**+d12%**	**+d10%**	-d10%	+d8%
Сырье, производство	400	+d4%	**+d12%**	-d10%	+d6%	-d10%
Сырье, энергетика	800	+d8%	**+d12%**	+d6%	+d8%	-d10%
Товары повседневного спроса	500	**+d12%**	-d6%	**+d10%**	+d8%	+d6%

Карта галактики, которую вы можете скачать с официального сайта игры, содержит расстояния между звездными системами, между которыми проложен постоянный торговый маршрут. Дальность маршрута указана в количестве прыжков, которое необходимо совершить кораблю, на котором установлен нормальный прыжковый двигатель. Если на корабле установлен быстрый двигатель, количество прыжков сокращается в два раза. Если двигатель медленный, количество прыжков увеличивается в два раза.

Между прыжками корабль должен накапливать необходимое количество энергии. Из -за того, что размер и мощность ректора, устанавливаемого на корабль, обычно прямо пропорциональный классу корабля, время накопления энергии для всех кораблей одинаково и ровно 12 часам. Таким образом обычно корабль может совершать до двух прыжков в сутки.

БИЗНЕС

Торговля осуществляется путем покупки груза там, где цена на него ниже, и последующей продажей там, где цена выше. Разница в цене составляет прибыль капитана за рейс. Я специально не усложняю систему, так как эта игра — не симулятор бухгалтерского учета.

В таблице отражены не все виды грузов. Например, уникальные грузы, такие как артефакты вымерших цивилизаций или новинки высоких технологий покупаются и продаются по ценам, которые определяет ведущий исходя из потребностей сюжета. Такие товары не находятся в открытом доступе.

Отдельно идет контрабанда. Если товар запрещен к ввозу, цена на него увеличивается в 1d10 раз. Однако риски обнаружения таможенной службой также возрастают, так как контрабанда — преступление в любом мире.

Каждая планета имеет собственный класс грузооборота, который описывает спрос и предложение на местном рынке. На следующей странице вы найдете таблицу грузов и классов грузооборота. Список классов:

Класс A: Планеты-хабы, с высоким количеством населения и слаборазвитой тяжелой промышленностью. Потребляют много товаров для населения. Примеры: Прим, Астор, Тао.

Класс B: Планеты с тяжёлой промышленностью и сильно развитым производством. Требуют много сырья и продуктов питания. Примеры: Шакар, Анхил.

Класс C: Планеты рекреационного типа и исследовательские центры. Неравнодушны к предметам роскоши. Примеры: Акоста, Ваату.

Класс D: Аграрные планеты с развитым производством продуктов питания. Нуждаются в сельскохозяйственных машинах. Примеры: Алуат, Эльхалли.

Класс E: Планеты со специализацией на добыче сырья, а также планеты с тяжелыми условиями для жизни. Не выживают без продуктов питания и медикаментов. Примеры: Крематория, Вальхалла, Асура.

Например, закупка производственного сырья на Крематории, которая специализируется на шахтовой добыче тяжелых металлов, обойдется в среднем на пять-шесть процентов дешевле среднерыночных цен. Продажа такого сырья на Шакаре, где наблюдается спрос на такое сырье, даст цену на шесть-семь процентов выше среднего. Такой рейс может потенциально принести прибыль в среднем в 12% от среднерыночной цены товара, то есть около 48 кредитов за единицу груза.

Колебания цен на товары указаны в дайсах, как вы видите. Обычно для определения финальной цены бросается один дайс. Однако количество дайсов может быть увеличено или уменьшено на один за каждый подъем при встречной проверке Убеждения. Например, если по умолчанию цены на продукты питания на планете класса C колеблются от 505 до 550 кредитов за тонну (+1d10%), то успешный подъем увеличит колебание от 510 до 600 кредитов за тонну (+2d10%). Два подъема могут изменить этот диапазон от 515 до 650 кредитов за тонну.

Количество подъемов не ограничено, но надо понимать, что если сегодня вы продадите этому торговцу товар с наценкой в 200%, завтра он может отказаться с вами работать, а послезавтра наймет пару рейнджеров посчитаться с вами как с ненадежным партнером.

СОДЕРЖАНИЕ КОРАБЛЯ И ЭКИПАЖА

Космический корабль, а также топливо для реактора, реагенты для системы жизнеобеспечения, а также текучее обслуживание узлов корабля стоит одну десятую стоимость корабля в год. Содержание яхты обойдется в 2 500 кредитов в год, содержание крейсера — 160 000 кредитов в год.

В среднем каждый член экипажа получает 10 кредитов, умноженных на значение его ключевого навыка, за рейс. Обычно под рейсом подразумевается путешествие длительностью не более 10 дней и не менее 5 дней. В случае, если длительность рейса больше или меньше 10 дней, сумма вознаграждения может быть индексирована по договоренности между владельцем корабля и членом экипажа. Также сумма вознаграждения удваивается, если член экипажа занимает ведущую роль. Например, старших механик с навыком d8 может рассчитывать на жалование в размере 160 кредитов за рейс.

Стоит отметить, что жалование характерно для официальных контрактов. Пиратское судно будет вести расчеты с экипажем по иной схеме, распределяя доли в добыче. Для каждого корабля схема распределения своя, однако часто встречается следующая схема: вся добыча делится на 10 частей. 2 части идут в «общак», 2 части — капитану, 1 часть— старшему помощнику и боцману. 2 части делятся между специалистами — это пилоты, механики, навигаторы, палубные инженеры и главные канониры. И последние 3 части делятся между всем остальным экипажем — палубными рабочими и матросами, стрелками, десантной командой и рядовыми «специалистами».

Например: Пиратский корвет «Отчаяние» с экипажем 16 человек получил в качестве добычи груз, который удалось сбыть на рынках Клоаки за 1200 кредитов. При дележе добычи 240 кредитов идут в «общак», 240 кредитов — капитану, боцман (так как старпома на корабле нет) забирает себе 120 кредитов. Три специалиста (пилот, инженер и канонир) каждый получает по 80 кредитов, а оставшиеся рядовые члены экипажа становятся богаче на 36 кредитов каждый.

ГРАВИТАЦИЯ

Все космические корабли оснащены системами искусственной гравитации, тем самым сила притяжения на борту всегда оптимальна: 0.9G в обычном режиме и до 0.7G в экстренном. Однако может произойти чрезвычайная ситуация и установка искусственной гравитации выйдет из строя. В таком случае в игру вступают правила по гравитации.

Повышенная гравитация характеризуется размером штрафа, который получает персонаж. Слегка повышенная гравитация дает штраф –2 на все проверки Силы, Ловкости, а также всех связанных с ними навыками. Средней тяжести штраф –4 уже заставляет персонажа периодически проводить проверку Выносливости или терять уровни Усталости. Предельная гравитация дает штраф –6 и заставляет проходить проверки Выносливости каждый раунд. Провал приводит к потере уровня Усталости. Более высокая гравитация смертельна для персонажа.

Пониженная гравитация также накладывает штраф на Силу, Ловкость, а также все связанные с ними навыки. Штраф –2 описывает слегка заниженную гравитацию. Штраф –4 характеризует сильно заниженную гравитацию. Полная невесомость имеет штраф –6.

Различные черты и изъяны могут модифицировать штрафы за повышенную или пониженную гравитацию.

ГАЛАКТИКА

ИМПЕРИЯ

1. **Адана**: Вторая планета в системе старой звезды — сумрачный холодный мир, прекрасный своей строгостью, функциональностью, военной выправкой. Звезда дает ему мало тепла, и поэтому жизнь на поверхности обладает бесконечной тягой к выживанию. Такими же становятся и люди, родившиеся здесь.
2. **Акоста**: В честь легенды о деве Акоста здесь ежегодно устраивается грандиозный карнавал, на который собираются представители человечества со всех концов галактики. Он длится три недели, заканчиваясь инсценировкой трибунала над девой и ее спасения из заточения. В инсценировке принимают участие лучшие представители аристократии Империи и VIP-гости из других миров. Все остальное время планета проводит в ожидании следующего карнавала. Приемы, балы, локальные карнавалы — все они призваны подготовить мир к *гран карнивали*, как его здесь называют. Эта постоянная предпраздничная суета привлекает огромное количество туристов, которые служат источником доходов местных лордов.
3. **Алуат**: Аграрная планета с обильной флорой и фауной. Местные лорды больше интересуются периодом созревания своих садов, нежели большой политикой, поэтому здесь любят отдыхать те, кто устал от шума большого города. Алуат изобилен, когда речь заходит о дичи, красной и белой рыбе, фруктах и овощах. Похоже, что во вселенной нет такого растения, которое не будет плодоносить в местной почве. Также особой популярностью пользуются местные породы скаковых лошадей, выставки которых проходят здесь каждый сезон.
4. **Анхил**: Планета представляет собой не самый пригодный для жизни мир, и после Войны Престолов выйти из герметичного помещения на задымленную улицу без респиратора — верный способ отправиться на тот свет. Основным источником дохода для местных обитателей остается добыча и обогащение терилия — сверхтяжелого элемента, являющегося основным компонентом реакторного топлива для современной цивилизации. Этот выгодный бизнес приносит лордам огромные богатства, которые те не стесняются вкладывать в по слухам весьма сомнительные предприятия.
5. **Астор**: Система Астор — современная столица Империи. Вокруг желтой звезды вращается мир из стекла и бетона, обладающий своей собственной, неповторимой красотой. 16 миллиардов жителей превращают его в огромный муравейник, не затихающий ни днем, когда здесь вершатся судьбы всей Империи, ни ночью, когда в дело вступают интриги. Но это не только придворная планета. Астор является дипломатическим сердцем Империи, где собраны дипломатические миссии всех других государств. Естественно, все это создает особый слой интриг, в которых замешаны не только аристократы Империи, но и корпоративная элита Федерации, а также высшие чины миров Клоаки и Пограничья.
6. **Дега-Россо**: Небольшая звездная система, находящаяся под юрисдикцией Империи, является родной для одноименного малого дома. В системе организован крупный транспортный узел, обслуживающий многочисленные торговые караваны Империи и ее соседей. Единственная обитаемая планета системы объявлена свободной экономической зоной с низким налогообложением, из-за чего здесь можно найти представительства большинства крупных коммерческих структур. Единственная система в составе Империи, чье название не начинается на А.

ЛЕГЕНДА О ДЕВЕ АКОСТА

Дева Акоста была прекраснейшей из девяти дочерей лорда-правителя Третьего Корабля (одного из тех, что принесли людей в Пегас). Когда на Алуате началась война среди выживших колонистов, она встала во главе войска своего народа. После многочисленных сражений она была схвачена предателями, служившими капитану Четвертого Корабля. Перед ним она была поставлена перед выбором: полная капитуляция или мучительная смерть. Храбрая девушка выбрала смерть, и была приговорена к сожжению в пламени корабельных дюз. Но в ночь перед казнью в тюрьму, где она содержалась, ворвался неизвестный юноша в серебристой броне. Он отбил узницу, и вместе они бежали. Посланные по их следам преследователи вернулись ни с чем, и с тех пор никто никогда не видел ни Акосту, ни ее таинственного спасителя.

ФЕДЕРАЦИЯ

7. **Ваату**: Спутник газового гиганта, полностью покрытый океанами. Из-за притяжения, вызываемого гигантом, океаны планеты неподвижны, в то время как абсолютно ровное дно постоянно вращается. Из космоса планета похожа на каплю, вытянутую в сторону своего соседа-гиганта. Население размещается в плавучих городах, которые в большинстве своем являются курортами. Планета широко известна среди Федерации как идеальное место для отдыха. Ежегодно тысячи людей проводят здесь свои отпуска и свадебные путешествия. Некоторые города закрыты для доступа туристов, так как здесь располагается центральный комплекс Магадон. Комплекс занимается широким спектром исследований, начиная от биологии и генетики и заканчивая исследованиями космоса с помощью систем дальнего обнаружения.
8. **Посейдон**: Крупная планета с большим количеством водных массивов. Суша занимает не более 12% поверхности планеты. Основная сфера деятельности — производство морепродуктов для внутреннего рынка Федерации, а также эксклюзивных морских деликатесов на экспорт. Наибольшая часть население планеты сконцентрировано в трех крупных мегаполисах, где располагаются перерабатывающие заводы и космопорты, а оставшаяся часть работает на многочисленных надводных и подводных фермах.
9. **Прим**: Индустриальный мир, превращенный в Галактический Финансовый Центр. Здесь, на километровой высоте играют в свои жестокие игры самые богатые люди галактики Пегас. На поверхности планеты расположены каменные джунгли, где выживают те, для кого в жизни есть только одна мечта — вырваться из серых, однообразных кварталов. Но публичное лицо Прима однозначно позитивное. Улыбающиеся отцы смотрят с рекламных щитов, обнимая красивых улыбающихся жен и умных улыбающихся детей. А на два метра ниже серая масса изнуренных обыденностью людей шаркает в сторону дома, чтобы уткнуться в Сеть и забыть о том, что завтра в 8 утра опять тащиться в опостылевший офис. Большинство из них никогда не видели солнца, потому что его свет затмевает километр бизнес-центров, молов, корпоративных парковок и отелей класса люкс. Прим — мир живущих в кредит. Являясь международным финансовым центром, он поставил на поток круговорот денег. Новая машина каждые три года, новый дом каждые десять лет. И полная культурная деградация, скрывающаяся за ротацией модных брендов.
10. **Шакар**: Промышленная планета, созданная научными и предпринимательскими гениями Федерации. Активность звезды, вокруг которой вращается Шакар, настолько сильна, что специальные конверторы обеспечивают энергией огромные заводы и фабрики. Дешевая энергия позволяет корпорациям производить огромные объемы продукции при минимальных затратах. Такое выгодное положение даже позволило сотворить уникальный проект — орбита планеты была искусственно изменена, чтобы обеспечить максимальный эффект от энергетического потенциала светила. Если поверхность Шакара — это бесконечные фабрики и заводы, то орбита — одна огромная верфь, производящая бесконечный поток космических кораблей любого класса. Располагая нужными деньгами, здесь можно построить даже свой собственный дредноут,

наполнив его самым совершенным оборудованием.

11. **Ярус**: Старая звездная система, пережившая катаклизм несколько десятков тысяч лет назад. Звезда системы практически погасла, а две оставшиеся в наличии планеты превратились в ледяные глыбы камня. В системе находится три пояса астероидов, которые используются людьми для добычи и переработки тяжелых металлов.

КЛОАКА

12. **Асура**: Асура – система звезды, не имеющей планет, зато располагающей сразу четырьмя поясами астероидов, богатых тяжелыми металлами. Здесь живет огромное количество беженцев из ассимилированных миров, которым не нашлось места в более цивилизованных мирах. В качестве места жизни используется все, что угодно. Старые грузовики и лайнеры, списанные научные базы и орбитальные склады и организованные в недрах выработанных астероидов шахты. Власть в системе делят несколько крупных криминальных кланов, активно сражающихся за территории. Однако эта война редко приводит к жертвам среди рабочих, потому что серьезные доны понимают, ради чего они сражаются, а беспредельщиков давно уже слили совместными силами. Асура — хорошее место для сброса контрабандного груза. Спрос здесь высокий, своих производств практически нет, руду отдают за бесценок, а все, необходимое для выживания, включая воду и питательный протеин, уходит по завышенным ценам. Но стоит учесть, что полиции здесь нет, и местные «клиенты» иногда предпочитают не платить.

13. **Вальхалла**: Планета, заключённая в хрустальный шар. Именно так из космоса выглядит Вальхалла II. Удивительное природное явление создало вокруг этой холодной планеты оболочку изо льда, внутри которой заключена атмосфера. На поверхности планеты никогда не видно ни солнца, ни звезд, но дневной свет, рассеиваемый толщей небесного льда, превращает день и ночь в равномерные сумерки. Жители Вальхаллы были бы самыми нищими среди остатков людей (ну, разве что после обитателей Пандоры), так как их планета полностью лишена промышленных запасов полезных ископаемых, а климат не располагает к земледелию и скотоводству, и единственное, что могут предложить вальхальцы — своих воинов-наемников. Многие считают колонизацию планеты недоразумением. Однако сами вальхальцы относятся к своему миру с поразительной трогательностью, так не характерной для этих суровых, а порой и чрезмерно жестоких людей. Единственное, почему Вальхалла до сих пор обитаема — это её воины. Они являются самыми высокооплачиваемыми наёмниками в галактике, так как не ведают страха и готовы браться за самые опасные дела. «Узор», создаваемый местным паразитом-симбионтом, делает из них прекрасных телохранителей, а привычка всегда сражаться в ближнем бою хорошо помогает при встречах с «пираньями» и «рамами» Машины.

14. **Занарканд**: Подлетая к единственной планете этой звездной системы, не забудьте выставить терморегуляторы на максимальный уровень. Количество энергии, испускаемое местным солнцем, выжигает все на поверхности планеты, превращая ее в безжизненную пустыню, раскаленную днем и ледяную ночью. На Занарканде расположено несколько довольно крупных куполов, где производится добыча редкоземельных элементов. Планета на удивление богата редкими и ценными металлами, к тому же они расположены практически на поверхности, что с лихвой окупает затраты на постройку дорогостоящих биологических куполов. Официально Занарканд является суверенным государством, управляемым советом выборных членов, по одному от каждого из семи куполов. На практике здесь сильно ощущается влияние Федерации, как никто другой заинтересованной в выгодных поставках сырья. Это создает немало проблем в регионе, особенно когда речь заходит о появлении крупных военных сил Федерации на орбите вроде как независимой планеты.

15. **Пандора**: На Пандору не существует ни одного официального маршрута, потому что только идиот летает на Пандору. Расположенный на задворках Клоаки, этот

мир — свалка человеческих отбросов всех мастей. Тут нет официального правительства, а местных правителей, устанавливающих законы исключительно в рамках собственного сумасшествия, больше, чем в любом другом мире. Из-за постоянных драк между бандами этих «царьков» на поверхности планеты ни на мгновение не затихает брутальная мясорубка.

16. **Тао Прайм**: Планета Тао в системе Прайм основана синдикатом Хатори, который был изгнан с Прима четыреста лет назад. Синдикат начал бороться с Магадоном, претендуя на первенство в кибернетике и технологиях биотики. Сегодня Тао — прототип общества будущего, где первые имплантации проводят спустя минуты после рождения, а встретить на улице «чистого» человека практически невозможно, разве что он будет приверженцем малочисленной, но агрессивной фракции консерваторов. За порядком следят синдикаты, основанные наследниками Хатори и поделившие между собой планету. Туристические маршруты на Тао давно приобрели статус экстремальных. Далеко не каждый способен выдержать то многообразие оттенков кожи, цвета волос и количества конечностей, которыми обладают коренные жители Тао Прайм. Местное законодательство практически не ограничивает использование биотических имплантов, а потому их здесь меняют чуть ли не как модную одежду между сезонами. Тао Прайм славится жесточайшими системами контроля. Вся территория планеты поделена между синдикаты — смесью корпораций и правящих домов, мафией и триадами. Каждый из них свято блюдет свою зону контроля, агрессивно отражая любые попытки влезть в неё представителям других синдикаты. Поэтому на улицах городов Тао Прайм нередко стреляют. Полиция — это силы синдикатов, который контролирует данный район, и поэтому их директивы прописаны руководством синдиката. И самая важная директива полиции — противодействие промышленному шпионажу и саботажу со стороны конкурентов.

17. **Эльхалли**: Выйдя за пределы космопорта, вы как будто оказываетесь в средневековье. Над головой не летает ничего искусственного, люди на улицах одеты в целомудренные по нынешним временам наряды и даже, кажется, коммуникаторами пользуются, испытывая неловкость от такой необходимости. А все потому, что общество Эмиратов Эльхалли поддерживает идеологию традиционализма. Здесь прогрессу следуют лишь из крайней необходимости, чтобы не отставать от соседей в плане военной и промышленной мощности. А вот в быту низшие касты предпочитают использовать минимум технологий. Не то чтобы на это был какой-то особый закон. Просто так не принято. Старшие касты — аристократы — обитают в мире вычурного баланса между традициями и технологиями. Здесь создаются плазменные пистолеты в форме древних аркебуз, а старинные дамасские мечи обзаводятся монокромкой. Аристократия не выставляет напоказ технологию, но и не прячет её.

ПОГРАНИЧЬЕ

18. **Абсолют**: Планета богата разнообразными ресурсами, её почвы необычайно плодородны, а крупные океаны полны рыбой и другими морепродуктами. Все просто-таки кричит об изобилии, но не стоит обманывать себя. Абсолют — смертельно опасная планета. Здесь все насыщено смертью. Прекрасные цветы выделяют аллерген. Красивые стрекозы ядовиты. Милые пушистые зверьки способны отхватить половину ступни незадачливому туристу. А когда речь заходит о крупных хищниках… Если вы прилетите на Абсолют, будьте готовы к тому, что вас ни на мгновение не оставят одного. И дело тут не в агрессивной флоре и фауне, а в Машине — Абсолют построен как огромная военная база, и вам не позволят бродить без присмотра. И не стоит забывать, что при подлете к системе Абсолюта вы имеет самые серьезные шансы повстречать космические корабли Машины. И да поможет тогда вам Бог, потому что больше ничто вас не сможет спасти от ассимиляции.

19. **Картахена**: Крохотная ледяная планета, расположенная на орбите умирающей звезды. Уникальное излучение этой звезды причиняет ущерб управляющим цепочкам кораблей Машины, что превраги-

ло Картахену в идеальное место для расположения здесь центральной базы Рейнджеров. Здесь, в безопасности от Машины, эти бравые защитники человечества всегда могут перевести дух, залатать дыры своих крейсеров, принять пополнение экипажей или получить специальный контракт. База также является местом торговли с Рейнджерами, а потому здесь всегда можно встретить множество свободных торговцев со всех сторон света. Это отличное место, чтобы найти работу.

20. **Крематория**: Планета, расположенная в нестабильной звездной системе. Температура поверхности доходит до 3000° на солнечной стороне и до -200° на теневой. Существование на планете возможно исключительно в подземных городах, однако огромные запасы полезных ископаемых сделали колонизацию планеты выгодным предприятием. Крематория является сырьевой базой промышленности Абсолюта.

ЗАРИСОВКИ

Подборка небольших идей для организации приключений в мире игры.

- Один из континентов планеты Адана используется как полигон для военных учений. Сегодня объявлены Верховные Игры — ежегодное событие, во время которого лучшие из лучших соревнуются в стрельбе, рукопашном бое, управлении различной военной техникой и навыках выживания. Приз — родовое поместье в любом из миров Империи в комплекте с титулом барона Империи.
- Лорд Аркадий Алуат-Борсо, именитый, но небогатый аристократ, прибывает на Акосту для встречи с доверенным представителем лорда Виктора Астора, восходящей военной звездой Империи. Молодой лорд выразил желание взять в жены младшую дочь лорда Борсо, для которого такое выгодное предложение является подарком богов. О помолвке планируется сообщить в первый день грядущего карнавала. Однако кое-кто также имеет планы на завидного жениха, и потому отцу счастливой невесты стоит быть настороже — его жизнь уже висит на волоске. К тому же, ему стоит более пристально приглядеться к своей новой содержанке.
- Лорд Асока Анхил-Шатская имеет необычное хобби: она профессиональный коллекционер чучел редких представителей животного мира галактики Пегас. Одно но: свои чучела она предпочитает делать сама от начала и до конца: сама убить, сама освежевать, сама набить. Лорд Асока готова тратить большие деньги на покупку редких экземпляров, особенно если их отлов является противозаконным.
- 13я лаборатория Магадона (специализация — генетическая адаптация колонистов к экстремальным условиям) обратилась на биржу контрактов с просьбой отыскать сбежавшего стажера, зараженного опасным ретровирусом. Ни при каких условиях ретровирус не должен покинуть планету, потому что последствия будут непредсказуемыми. Тем более, что самим ретровирусом сильно заинтересовалась Империя.
- Вы действительно считаете, что конфликты между корпорациями решаются в переговорных комнатах и судах? Вовсе нет — по-настоящему серьезные проблемы между корпорациями решают хорошо подготовленные и вооруженные оперативники частных армий. А иногда корпорация привлекает человека со стороны, чтобы не светить свои контакты. Вот и сейчас сидящий напротив улыбчивый человек в строгом костюме-тройке предлагает совсем простое, но высокооплачиваемое дело — инсценировать похищение крупного груза терилия с дальней перевалочной базы. Причем надо сделать как можно больше шума. Вы соглашаетесь, прибываете на базу — а груза уже нет. Причем тут тоже знатно пошумели, да так, что полицейские силы на всех парах несутся в вашу сторону. У вас есть алиби? Самое время о нем задуматься.
- Вы зря считаете, что жизнь на Шакаре легка и приятна. Зарплаты здесь мизерные, а уровень социального обеспечения — самый низкий в Федерации. Все это сделано для того, чтобы мир приносил максимальную прибыль. Здесь даже введен (правда, неофициально) запрет на эмиграцию. Однако желающих сбежать из этого негосте-

приимного мира хоть отбавляй. Естественно, там, где есть спрос, всегда найдется и предложение, так что самая развитая здесь отрасль контрабанды — это контрабанда людьми.

- Местная мафия обладает эффективным способом избавления от тел. Всего 36 часов (столько длятся местные сутки), и на поверхности планеты не остается ни следа от тела. В особых случаях можно отправить на поверхность еще живого человека. Всего несколько часов мучений — и тот же эффект: нет человека, нет проблемы. Другое дело, когда необходимо предотвратить такую расправу. У вас есть всего несколько часов и пристальное внимание местной мафии. А ведь гибель Палончика Тука, правой руки госпожи Креолы, может нанести огромный вред Занарканду. А также лишить вас солидной премии.
- Группа выпускниц Международного Университета Дружбы Народов (МУДН) арендовала яхту для экстремального вояжа на Пандору (сады Мокси пользуются особым спросом, так как только там разрешено все, за что ты можешь заплатить). Проблема в том, что на подлете яхту сбили, и сейчас шестнадцать прелестных выпускниц находятся в лапах местного лидера головорезов, прозванного Джо Полухо. Родители несчастных искательниц приключений готовы выложить приличную сумму за возвращение девиц домой. Вот только идиотов, готовых лезть на Пандору в логово Кожаных Комиссаров, нет. Или есть?
- Единственный способ вступить в касту — родиться в ней. Но как быть, если желание сменить свою судьбу настолько сильно, что заглушает голос здравого смысла? Вот ты нанимаешься в эскорт к помпезному шейху с Эльхалли, а на первой же таможне вскрывается, что документы у него липовые, и денег за душой нет. И ладно он с тобой рассчитаться не сможет, но присвоение себе титула карается смертью, а ты теперь его соучастник. Выкручивайся как умеешь.
- Интендант 6го корпуса планетарной обороны Абсолюта приторговывает пропусками для прохода на закрытые территории. Обычно этими пропусками пользуются туристы, которые не прочь посмотреть на то, как на самом деле живут абсолютцы. И все бы ничего, но иногда такие пропуска попадают в руки совсем не тем людям. В этот раз это оказался *лок*...

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

В этой главе собраны наиболее примечательные личности галактики Пегас, а также самые опасные противники, которые могут повстречаться вашим героям во время их приключений. Вы, как Ведущий игры, можете использовать описанных здесь персонажей так, как вам будет угодно. Я всего лишь даю вам рекомендации.

СЕМЬЯ ЕРШАЛАИМ

Уже на протяжении нескольких поколений представители семьи Ершалаим по сути правят Федерацией. Из своей штаб-квартиры Ерашалаим Сити Групп, расположенной на планете Прим, они контролируют крупнейшие финансовые потоки, пронизывающие всю галактику Пегас. Но мало кто знает, что под личиной беспринципных финансовых воротил скрываются одни из самых преданных защитников человечества.

АДЕЛЬ ЕРШАЛАИМ

Адель - старшая дочь Ива Ершалаим, нынешнего главы Ершалаим Сити Групп, от его первого брака с кинозвездой Адрианой Ивеко. С раннего детства Адель проявила несвойственную матери серьезность в стремлении всегда быть первой. Ив рассчитывает сделать из Адель своего преемника, поручая ей свои самые серьезные тайные операции.

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	6
Сила	d8	**Харизма**	0
Выносливость	d8		

Навыки: Атлетика d6, Внимание d6, Драка d6, Маскировка d6, Расследование d6, Стрельба d10, Технология d6

Изъяны: Верный друг, Иждивенец

Черты: Амбидекстр, Атака с двух рук, Боевая закалка, Мастер боевых искусств, Снайпер+, Точечный огонь, Уклонение, Хладнокровие.

Снаряжение :Бластер пистолет (10/20/40, 2d8, 1, 10, Игнорирует щит), тяжелый пистолет (12/24/48, 2d8, 1, 8, ББ2, Полуавтомат), энергетический щит II (Мощность 2, Предел 15), многоцелевой персональный дата-центр, коммуникатор, ID.

КАЙ ЕРШАЛАИМ

Мало кто знает, что такой человек на самом деле существует. Ив Ершалаим, официальный отец Кая, тщательно скрывает правду о его существовании, поэтому Кай никогда не сможет претендовать на место отца. Но ему этого и не требуется, так как правда о рождении Кая расставляет все по своим местам. Кай — клон своего прадеда, легендарного Кая Ершалаим, основавшего Ершалаим Сити Групп и ставшего одной из самых влиятельных фигур Федерации. Но самое главное, тот древний Кай создал Убежище, открыть вход в которое может только он сам (или его абсолютный клон). Что хранится в убежище — неизвестно, но подозревается, что это артефакт иной цивилизации, способный остановить Машину и перевести человечество на новый уровень технологического развития. Естественно, нынешний Кай является желанным призом для многих тёмных личностей, и в первую очередь для Поколения.

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	6
Сила	d8	**Харизма**	0
Выносливость	d8		

Навыки: Внимание d6, Драка d6, Маскировка d6, Расследование d6, Стрельба d8, Технология d8

Изъяны: Тёмный секрет

Черты: Боевая закалка, Везение+, Золотые руки, Разрыв дистанции

Снаряжение: Коммуникатор, ID.

ПОКОЛЕНИЕ

Так называет себя секретное общество, состоящее из генетически созданных гибридов людей и метланов — биологической цивилизации, зародившейся на другом конце галактики Пегас. Метланы предпочитают расширять свои территории с помощью генетической ассимиляции разумных видов. Это долгий процесс, иногда занимающий тысячелетия, но пока что не дававший ни одной осечки.

Пять поколений назад метланы впервые заслали в пространство людей своих гибридов. Гибриды первого поколения практически не отличались от людей, однако были

закодированы передавать закодированный геном при размножении. Сегодня шестое поколение гибридов уже полностью осознает себя как агентов цивилизации метлан и занимается активной деятельностью, призванной не только расширить поголовье гибридов, но и захватить все ключевые позиции в человеческом социуме.

Мало кто знает о существовании гибридов и угрозе, которую они представляют, так как они без сомнений уничтожают любого, прикоснувшегося к их тайне. Такая политика абсолютной секретности играет им на руку — сегодня руководство и Империи, и Федерации уже имеет в своих рядах отдельных представителей этого секретного общества.

Ведущему: Поколение — отличный противник для игры в интриги, тайны, расследования и шпионские приключения. Пока игроки не знают об этом секретном обществе, многие их шаги будут непонятны. Постепенно приоткрывая тайну, вы можете создать у игроков ощущение паранойи, когда за каждым их шагом следят жестокие и бескомпромиссные убийцы, которые уже перестали считать себя людьми.

При этом с физиологической точки зрения гибриды являются людьми и даже серьезное исследование не сразу выдает отклонения в генетическом коде.

ОПЕРАТИВНИК ПОКОЛЕНИЯ

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	8(2)
Сила	d8	**Харизма**	0
Выносливость	d8		

Навыки: Атлетика d6, Внимание d6, Драка d6, Маскировка d6, Расследование d6, Стрельба d8, Технология d6

Изъяны: нет

Черты: Быстрая реакция, Рок-н-Ролл!

Снаряжение: Пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1, Авто, 3В), граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), боевая броня I (Броня 2), коммуникатор, ID

ШТУРМОВИК ПОКОЛЕНИЯ

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	10(3)
Сила	d8	**Харизма**	0
Выносливость	d10		

Навыки: Атлетика d6, Внимание d6, Драка d6, Маскировка d6, Расследование d6, Стрельба d8, Технология d8

Изъяны: нет

Черты: Боевая закалка, Быстрая реакция, Рок-н-Ролл!

Снаряжение: Лазер штурмовой (2d6, 20/40/80, 3, 18, Стрельба+1, Без отдачи, Авто), 2х граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), 2х граната плазменная (5d6, 3/6/12, Средний шаблон), боевая броня II (Броня 2, Энергетический щит I), коммуникатор, ID.

КОРПОРАЦИИ

Здесь описаны типичные представители силовых структур корпораций. Являясь по сути полноправными владельцами Федерации, корпорации не гнушаются использовать силовые методы в решении своих задач.

ЕРШАЛАИМ СИТИ ГРУПП

Эта корпорация контролирует огромное количество более мелких компаний, координируя финансовые потоки. Поэтому не удивляйтесь, что сфера интересов nen весьма обширна.

СИЛЬВИЯ СТРАЙДЕР

Сильвия занимает пост одного из руководителей службы безопасности корпорации, отвечая за внутренние расследования. Несмотря на свой высокий пост, она до сих пор предпочитает работать в полях, самостоятельно расследуя наиболее интересные дела.

Её деловая хватка, а также природное очарование женщины, тщательно следящей за собой и обладающей достаточными для этого средствами, делают её довольно опасным противником, если вам не повезло перейти дорогу Ершалаим Сити Групп. Она дотошна и будет копать до тех пор, пока не выведет на чистую воду всех подозреваемых.

Однако, несмотря на безупречный послужной список и выдающиеся таланты, у Силь-

вии есть и темные стороны. Она одинока, и это действует ей на нервы. Самая сокровенная мечта Сильвии — это семья и дети, однако череда несчастных случаев, произошедших с её избранниками, заставляют её поверить в злой рок, который будет преследовать её вечно.

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	6
Смекалка	d10	**Защита**	5
Характер	d8	**Стойкость**	6(1)
Сила	d6	**Харизма**	+2
Выносливость	d6		

Навыки: Атлетика d6, Внимание d10, Драка d6, Запугивание d10, Маскировка d6, Провокация d8, Расследование d12, Стрельба d6, Убеждение d8, Технология d8, Транспорт d6

Изъяны: Перестраховщик

Черты: Бдительность, Быстрая реакция, Воля к победе, Железная воля, Исследователь, Привлекательность, Уклонение, Хладнокровие, Шестое чувство

Снаряжение: Игольчатый пистолет (2d4, 12/24/48, 1, 300, ББ2, Полуавтомат), бронежилет класс I (+1, скрытого ношения, Броня +2 против огнестрельного оружия), коммуникатор (*взломщик II, база данных II*), ID

МАГАДОН

Эта корпорация является передовиком технического прогресса, поэтому силовые специалисты Магадона обязательно проходят процедуру вживления биотических имплантов. Более того, процедуры и технологии, используемые этой корпорацией, зачастую превосходят даже аналоги с Тао.

ОПЕРАТИВНИК МАГАДОНА

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	6
Характер	d8	**Стойкость**	6
Сила	d6	**Харизма**	0
Выносливость	d8		

Навыки: Атлетика d8, Внимание d8, Драка d8, Маскировка d6, Расследование d8, Стрельба d8, Технология d6, Транспорт d6

Изъяны: Фанатик

Черты: Беглый огонь, Киборг, Мастер боевых искусств, Мистически дар: Бионика, Рок-н-ролл!, Уклонение

Бионика: Пункты силы: 20, *Дар Воина d6*

Снаряжение: Модифицированный тяжелый пистолет-пулемет .40 (2d6+1, 12/24/48, 3, 20, ББ 1+2, Авто, 3В, трансформер, бронебойные патроны, ПБС), граната шоковая (2d4, 3/6/12, Средний шаблон, Шок), энергетический щит I (Мощность 1, Предел 10), коммуникатор, ID

МИТСУРУГИ КУГАТО

Человек, которому корпорация Магадон в определенный момент стала обязана своим спасением. Четырнадцать лет назад во главе отряда оперативников Кугато пресек диверсию на экспериментальной энергетической установке, использующей в качестве источника энергии вращение океанских вод Ваату. В качестве признания его вклада корпорация назначила его руководителем всей службы безопасности — которая по сути является самой крупной частной армией Федерации — и он успешно исполняет возложенные на него обязанности до сих пор.

На этом посту Кугато проявил себя как жесткий и беспринципный руководитель, готовый на все для выполнения поставленных перед ним задач.

При этом руководству корпорации не известно, что Кугато на самом деле гибрид шестого поколения, и диверсию на установку организовало его непосредственное руководство из Поколения. Их цель состояла в том, чтобы внедрить своего «человека» в руководство силовым сектором корпорации и тем самым обеспечить себе безопасный доступ практически к любому объекту собственности корпорации. Примечательно, что за время своей службы Кугато ни разу не «засветил» своих истинных хозяев.

Характеристики

Ловкость	d10	**Шаг**	6
Смекалка	d8	**Защита**	5
Характер	d8	**Стойкость**	12(4)
Сила	d8	**Харизма**	-2
Выносливость	d10		

Навыки: Атлетика d12, Внимание d6, Драка d12+2, Запугивание d8, Маскировка d8, Ме-

дицина d8, Расследование d6, Стрельба d10, Технология d6, Транспорт d8

Изъяны: Тёмный секрет, Чужак

Черты: Беглый огонь, Блок +, Боевая закалка, Боевая ярость +, Киборг, Командный голос, Крепкий орешек +, Мастер боевых искусств +, Мистический дар: Бионика, Несгибаемый, Рок-н-ролл!, Снайпер, Стальные нервы, Стремительный, Точечный огонь, Уклонение +, Упреждающий удар, Хладнокровие +, Экранирование

Бионика: Пункты Силы: 20; Силы: *Путы* d8, *Сокрушение* d6, *Щит* d8,

Снаряжение: Штурмовая винтовка (2d8, 24/48/96, 3, 30, Две руки, Авто) плазменный пистолет (2d8+2, 10/20/40, 1, 10, Игнорирует щит), боевой нож (+d4, 3/6/12, ББ2), боевая броня класс III (броня +4, стандарт), коммуникатор, ID

МАШИНА

Машина давно не посылает в пространство людей по настоящему полноценные военные силы, но почему так происходит — остается загадкой. Тем не менее она постоянно держит людей в напряжении, посылая небольшие отряды дронов — причины такого поведения неизвестны. Чаще всего дронов удается перехватить до того, как они успеют нанести серьезный урон, но порой небольшие периферийные поселения оказываются захвачены и ассимилированы посланцами Машины.

Наиболее серьезное изучение дронов проводится силами синдиката Хатори с Тао Прайм. Синдикат владеет самым полным архивом столкновений с силами Машины, а также исследует останки дронов. Закупщики синдиката с удовольствием скупают эти останки, а за действующий образец готовы заплатить крупную сумму. К сожалению, получить действующий образец крайне сложно — органическая часть дронов быстро разлагается после вывода из строя механической части, а захватывать дронов живыми отваживаются только самые отъявленные сорвиголовы.

«ПИРАНЬЯ»

Одна из базовых моделей дронов Машины, предназначенный для ближнего боя, десантных операций на борту космических кораблей и захвата населения, пригодного к ассимиляции. Их тактика довольно примитивна, так как энергетические щиты, установленные в качестве основного средства защиты, позволяют им как можно быстрее подойти на близкую дистанцию. Здесь их парные плазменные излучатели способны причинить противнику колоссальные повреждения.

Машина способна производить огромное количество пираний, видимо, используя в качестве расходного материала гуманоидную расу, отличающуюся более быстрым метаболизмом по сравнению с людьми. По сравнению с другими дронами, пираньи лишь слегка модифицированы имплантами.

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	8(d10)
Смекалка	d6	**Защита**	8
Характер	d8	**Стойкость**	9(4)
Сила	d8	**Харизма**	-
Выносливость	d6		

Навыки: Атлетика d10, Внимание d6, Драка d8, Стрельба d8

Изъяны: нет

Черты: Амбидекстр, Атака с двух рук, Блок+, Боевая закалка, Быстроногий

Снаряжение: Парный плазменный излучатель (2d8+2, 5/10/20, 1, -, ББ2, считается оружием ближнего боя), энергетический щит (Мощность 2)

Примечания:

Дрон: Броня +4. Попав под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

«РАМ»

Тяжёлая версия «пираньи», отличающаяся более высокими защитными свойствами. Рам является основным боевым дроном Машины, и их количество среди нападающих всегда самое высокое. Помимо энергетического щита, рам обладает крепкой броней, которая способна эффективно сопротивляться даже крупнокалиберному оружию.

В начале боя рам обычно отстреливает от одного до шести мелких летающих дронов, которые кружат вокруг него, создавая дополнительную защиту от вражеского огня. Помимо этого дроны обладают рядом других

полезных функций, активация которых обычно сжигает всю электронную начинку дрона.

В качестве расходного материала при производстве рамов Машина использует представителей крупной гуманоидной расы, отдаленно похожей на людей. В процессе производства рам проходит обильную интеграцию кибернетических частей, которая превращает его в настоящую машину уничтожения любого противника.

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	7
Характер	d8	**Стойкость**	11(4)
Сила	d10	**Харизма**	-
Выносливость	d10		

Навыки: Внимание d6, Драка d10, Стрельба d6

Изъяны: нет

Черты: Амбидекстр, Атака с двух рук, Боевая ярость, Первый удар

Снаряжение: Энергетический моноклинок (2d10+2, ББ2), энергетический щит (Мощность 3)

Примечания

Дрон: Броня +4. Попав под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Сеть: В начале схватки выпускает 1d6 дронов. Дроны действуют до конца боя. Один раз в раунд рам может активировать одного дрона. Активированный дрон сгорает, давая раму одно из следующих качеств до начала его следующего действия: +2 на проверки на прочность, +2 урона, +2 к проверкам навыка, или -2 на попадание против рама.

«ИЧИДО»

Боец второй линии, стрелок, снайпер. Ичидо довольно малочисленны, но при этом часто сопровождают группы пираний или рамов. В бою ичидо стремятся в первую очередь поразить наиболее слабозащищенную цель, используя для этого так называемое «гравитационное копье» — оружие, создающее область высокой гравитации в узком цилиндре. Материя внутри цилиндра дезинтегрируется под действием сверхвысокой гравитации, образуя взрывной эффект. Входные и выходные отверстия от этого оружия по настоящему ужасны.

При этом ичидо прекрасно работают по цели, расположенной за укрытиями. Они не обладают возможностью видеть сквозь стены, но если их наводит пиранья или рам, прекрасно бьют вслепую.

Примечательно, что при производстве ичидо используются люди, прошедшие обильную модификацию органов чувств и системы мелкой моторики.

Характеристики

Ловкость	d10	**Шаг**	8
Смекалка	d8	**Защита**	6
Характер	d8	**Стойкость**	9(4)
Сила	d8	**Харизма**	-
Выносливость	d6		

Навыки: Атлетика d12, Внимание d8+2, Драка d6, Стрельба d10

Изъяны: нет

Черты: Снайпер, Рок-н-Ролл!

Снаряжение: Гравитационное копьё (2d10, 12/24/48, 1, -, ББ8), кристаллический пистолет (2d6, 10/20/40, 3, -, ББ2)

Примечания

Дрон: Броня +4. Попав под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Укрытие: Потратив действие, «ичидо» создает в клетке перед собой голографический барьер шириной в клетку и высотой в две клетки. Укрытие мешает видимости и является полным укрытием, но только не для «ичидо». «Ичидо» может игнорировать укрытие.

«ЛОК» (ДК)

Один из самых опасных видов дронов — локи, шпионы и инфильтраторы Машины. Это единственный вид дронов, действующих в одиночку. В активированном состоянии лок неотличим от человека, и даже его (или её) плоть похожа на человеческую на ощупь. Однако это всего лишь силовая проекция, и попав под действие ЭМ, маскировка слетает.

В задачи лока чаще всего входит интеграция в общество, а также скрытое устранение наиболее опасных для Машины представи-

телей местного населения. Законсервированный лок может жить жизнью несколько диковатого и нелюдимого человека много лет прежде чем приступит к выполнению своей основной задачи.

Локи — единственные из известных людям искусственных дронов. Существует предположение, что локи являются изначальными частями Машины, той самой расы, которая положила начало экспансии. Естественно, у людей нет ни единого подтверждения этому факту, поэтому гипотезы строятся до сих пор. Лок не имеет органических частей, а в случае поражения блок питания уничтожается, превращая эту сложную машину в гору оплавленного железа.

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	8
Смекалка	d8	**Защита**	8
Характер	d8	**Стойкость**	9(4)
Сила	d6	**Харизма**	-
Выносливость	d6		

Навыки: Внимание d10, Выживание d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d8, Образование d6, Провокация d10, Расследование d8, Стрельба d6, Технология d6, Транспорт d6

Изъяны: Перестраховщик, Причуда (у каждого лока своя — баг программы)

Черты: Железная воля, Лингвист, Мастер боевых искусств, Мистический дар: Псионика, Шестое чувство

Снаряжение: Разное

Примечания

Дрон: Броня +4. Попав под действие ЭМ оружия, автоматически впадает в состояние Шока.

Силовая проекция: Лок способен выглядеть и действовать как любой человек, если на изучение его повадок он потратит не менее 12 часов совокупно. Большинство локов прибывают в пространство людей, уже имея как минимум одну заготовленную для мимикрии личность.

Псионика: 20 Пунктов Силы. Доступные силы: *Взрыв, Доспех, Дар воина, Кукла, Ночное зрение, Путы, Сон, Усилить/Ослабить параметр.*

РАЗНОЕ

Здесь собраны персонажи, не имеющие четкой принадлежности к той или иной стороне конфликта. В основном такие персонажи используются в качестве справочной информации для ведущего.

ЭКИПАЖ

Экипаж среднего уровня можно найти практически на любом корабле, поэтому здесь вы найдете их расписку. В то же время на некоторых особо знаменитых космических кораблях служат элитные части, представленные здесь экипажем уровня ветерана.

ЭКИПАЖ: СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	6
Смекалка	d6	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	5
Сила	d6	**Харизма**	0
Выносливость	d6		

Навыки: Внимание d6, Драка d6, Стрельба d6, Технология d6, Транспорт d6

Изъяны: нет

Черты: нет

Снаряжение: *Разное*, коммуникатор, ID

ЭКИПАЖ: ВЕТЕРАНЫ

Характеристики

Ловкость	d8	**Шаг**	6
Смекалка	d8	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	5
Сила	d6	**Харизма**	0
Выносливость	d6		

Навыки: Внимание d6+2, Драка d6, Стрельба d8, Транспорт d8, Технология d8

Изъяны: нет

Черты: Бдительность

Снаряжение: *Разное*, коммуникатор, ID

ПСИХО

Так называется весьма агрессивное население планеты Пандора, которые в силу ряда причин отрицают цивилизацию. Они дикие, кровожадные, их общество уважает исключительно закон сильного. Во многом именно

из-за огромного числа банд, состоящих из психо, высадки на Пандору признаны чрезвычайно опасными.

Существует мнение, что все без исключения психо безумны. Отчасти это подтверждено их поведением — завидев жертву, они бросаются на нее в такой ярости, что полностью забывают о собственной безопасности. Они как будто впадают в транс, не видя и не осознавая ничего, кроме выбранной жертвы, которую нужно догнать, схватить и растерзать.

Характеристики

Ловкость	d6	**Шаг**	8
Смекалка	d4	**Защита**	5
Характер	d6	**Стойкость**	5
Сила	d8	**Харизма**	0
Выносливость	d6		

Навыки: Внимание d6, Выживание d6, Драка d6, Запугивание d6, Стрельба d8

Изъяны: Жажда крови

Черты: Берсерк, Быстроногий

Снаряжение: Самодельное холодное оружие, наносящее Сила + d6 единиц урона и которое можно метать на дистанцию 3/6/12

ПРИМЕЧАНИЕ I: КОРАБЛИ ГАЛАКТИКИ ПЕГАС

ЯХТА

Ускорение: 2 **Прочность**: 13(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 1
Экипаж: 1+6 **ПД**: норма
Трюм: 4 **Орудия**: 2 (М)
Цена: 25,000
Примечания: Тяжёлая Броня

СПОРТИВНЫЙ КАТЕР

Ускорение: 4 **Прочность**: 13(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 1
Экипаж: 1+6 **ПД**: норма
Трюм: 4 **Орудия**: 2 (М)
Цена: 50,000
Примечания: Тяжёлая Броня

РОСКОШНАЯ ЯХТА

Ускорение: 2 **Прочность**: 13(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 1
Экипаж: 1+12 **ПД**: норма
Трюм: 2 **Орудия**: 2 (М)
Цена: 150,000
Примечания: Тяжёлая Броня

КОРВЕТ

Ускорение: 2 **Прочность**: 14(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 2
Экипаж: 4+16 **ПД**: норма
Трюм: 4 **Орудия**: 3 (С)
Цена: 40,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЙДЕР

Ускорение: 2 **Прочность**: 14(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 2
Экипаж: 4+4 **ПД**: быстрый
Трюм: 6 **Орудия**: 3 (С)
Цена: 60,000
Примечания: Тяжёлая Броня

МАЛЫЙ ГРУЗОВИК

Ускорение: 2 **Прочность**: 14(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 2
Экипаж: 4+2 **ПД**: норма
Трюм: 80 **Орудия**: 1 (С)
Цена: 20,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ФРЕГАТ

Ускорение: 2 **Прочность**: 16(4)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 3
Экипаж: 32+30 **ПД**: норма
Трюм: 40 **Орудия**: 6 (С)
Цена: 480,000
Примечания: Тяжёлая Броня

МОНИТОР

Ускорение: 2 **Прочность**: 16(4)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 3
Экипаж: 32+30 **ПД**: норма
Трюм: 40 **Орудия**: 3 (К)
Цена: 480,000
Примечания: Тяжёлая Броня

СРЕДНИЙ ГРУЗОВИК

Ускорение: 1 **Прочность**: 16(4)
Макс. Скорость: 3 **Ранения**: 3
Экипаж: 8+4 **ПД**: медленный
Трюм: 1000 **Орудия**: 2 (С)
Цена: 120,000
Примечания: Тяжёлая Броня

КРЕЙСЕР

Ускорение: 2 **Прочность**: 18(4)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 4
Экипаж: 96+48 **ПД**: норма
Трюм: 100 **Орудия**: 8 (К)
Цена: 1,600,000
Примечания: Тяжёлая Броня

СУХОГРУЗ

Ускорение: 1 **Прочность**: 18(4)
Макс. Скорость: 2 **Ранения**: 4
Экипаж: 24 **ПД**: медленный
Трюм: 40000 **Орудия**: 8 (К)
Цена: 450,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ЛАЙНЕР

Ускорение: 2 **Прочность**: 18(4)
Макс. Скорость: 2 **Ранения**: 4
Экипаж: 64+600 **ПД**: медленный
Трюм: 100 **Орудия**: 8 (К)
Цена: 1,200,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ДРЕДНОУТ

Ускорение: 1 **Прочность**: 24(4)
Макс. Скорость: 5 **Ранения**: 5
Экипаж: 225+1500 **ПД**: норма
Трюм: 10 **Орудия**: 10 (Л)
Цена: 3,000,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ПРИМЕЧАНИЕ II: ВООРУЖЕНИЕ КОСМИЧЕСКИХ КОРАБЛЕЙ

Тип орудия	Дальность	Урон	Скр.	Цена	Примечания
Малые орудия (могут быть установлены в малый слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	2d6+1	1	1000	Тяжёлое, ББ2, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	2d6	1	1500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	2d8	1	3000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	3/6/-	-	1	3000	Смотри описание
Средние орудия (могут быть установлены в средний слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	3d6+1	1	3000	Тяжёлое, ББ4, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d6	1	4500	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d8	1	9000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	5/10/-	-	1	6000	Смотри описание
EMP орудие	10/20/40	-	1	5000	Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	1	3000	Смотри описание
Крупные орудия (могут быть установлены в крупный слот)					
Кинетическое орудие	12/24/48	3d8+1	1	6000	Тяжёлое, ББ8, +1 Стрельба
Лазерное орудие	20/40/80	3d8	1	9000	Тяжёлое, +2 Стрельба
Плазменное орудие	10/20/40	3d10	1	18000	Тяжёлое, Игнорирует щиты
Тяговый луч	5/10/20	-	1	10000	Смотри описание
EMP орудие	10/20/40	-	1	5000	Средний шаблон, Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	3	5000	Смотри описание
Линейные орудия (могут быть установлены в линейный слот)					
Орбитальная батарея	16/32/64	2d10x3	1	50000	Тяжёлое, ББ10, Большой шаблон
Тяговый луч	10/20/40	-	1	50000	Смотри описание
Ракетная батарея	-	-	5	15000	Смотри описание

Тип орудия	Дальность	Урон	Скр.	Цена	Примечания
Ракеты и торпеды для ракетных батарей					
Бронебойные	20/40/80	3d6	-	-	Тяжёлое, ББ10
Бронебойно-фугасные	20/40/80	3d6	-	-	Тяжёлое, ББ6, в результате успешного попадания 1d6 членов экипажа получают 3d6 единиц урона
Постановщик помех	30/60/120	-	-	-	Большой шаблон, в месте подрыва создается облако непроницаемой для сенсоров области на 10 раундов
EMP ракеты	20/40/80	-	-	-	Большой шаблон, смотри описание EMP

ПРИМЕЧАНИЕ II: КОРАБЛИ МАШИНЫ

РАЗВЕДЧИК

Эти крохотные корабли исследуют космос в поисках разумной жизни. При обнаружении стараются срочно покинуть систему и передать информацию. В бой предпочитают не вступать.

Ускорение: 4 **Прочность**: 10(2)
Макс. Скорость: 8 **Ранения**: 1
Экипаж: нет **ПД**: -
Трюм: нет **Орудия**: 1 (М)
Приз за уничтожение: 30,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ШТУРМОВИК

Это основная ударная сила Машины. Корабли среднего размера, по сути являющиеся аналогами человеческих крейсеров.

Ускорение: 2 **Прочность**: 18(8)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 4
Экипаж: 0+200 **ПД**: -
Трюм: нет **Орудия**: 6 (К), 4 (С)
Приз за уничтожение: 1,000,000
Примечания: Тяжёлая Броня

ДЕСАНТНИК

Эти небольшие корабли появляются в системе в тот момент, когда силы противника уже завязли в сражении. Игнорируя бой, они устремляются к планете и начинают выбрасывать десант.

Ускорение: 2 **Прочность**: 16(4)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 2
Экипаж: 0+60 **ПД**: -
Трюм: нет **Орудия**: 2 (С)
Приз за уничтожение: 80,000
Примечания: Тяжёлая Броня

МАТЕРИНСКИЙ КОРАБЛЬ

Самый редкий из кораблей Машины, и это единственное утешение выживших. Огромный корабль, чьи размеры превышают десяток километров, является носителем целого флота.

Ускорение: 1 **Прочность**: 28(8)
Макс. Скорость: 6 **Ранения**: 10
Экипаж: 0+200000 **ПД**: -
Трюм: нет **Орудия**: 16 (К), 40 (С)
Приз за уничтожение: -
Примечания: Тяжёлая Броня

Тип орудия	Дальность	Урон	Скр.	Цена	Примечания
Малый лазер	20/40/80	2d6+2	1		Тяжёлое,
Средний лазер	20/40/80	3d6+3	1		Тяжёлое,
Крупный лазер	20/40/80	3d8+4	1		Тяжёлое,
Тяговый луч	5/10/20	-	1		Смотри описание

Три тысячи лет назад люди впервые появились в галактике Пегас. Их история полна взлетов и падений, времени бесконечного ужаса и сияющей надежды. Пережив нападение Машины, уничтожившей большинство людей в галактике, выжившие строят новое общество. А между тем космос бороздят свободные торговцы, перевозящие бесчисленные грузы между мирами Империи , Федерации , Клоакой.

Открыв эту книгу, ты погрузишься в мир интриг, предательства, корпоративных войн, доблести и чести, бесконечной войны и незабываемых приключений. Здесь можно стать кем угодно — капитаном пиратского фрегата, благородным звездным рыцарем, отчаянным космическим авантюристом или таинственным мистиком, путешествующим в поисках артефактов исчезнувших цивилизаций.

Внутри ты найдешь:

- Правила по созданию персонажей
- Новые Черты и Изъяны
- Описание космических кораблей
- Подробное описание истории мира игры

SAVAGE WORLDS FAN!